Fabiane Bandeira Viana

JOGOS DIGITAIS COMO FERRAMENTA PARA IMPLEMENTAR A BNCC DE COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

JOGOS DIGITAIS COMO FERRAMENTA PARA IMPLEMENTAR A BNCC DE COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.

Fabiane Bandeira Viana

A inserção de jogos digitais na Educação Infantil configura uma estratégia pedagógica alinhada às transformações da cultura contemporânea e às demandas formativas relacionadas ao pensamento computacional. No contexto da implementação da Base Nacional Comum Curricular de Computação, tais recursos podem contribuir para o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e criativas desde os primeiros anos escolares. A proposta de utilizar jogos digitais como ferramenta educativa não se limita ao uso instrumental de dispositivos, mas envolve planejamento intencional, mediação docente qualificada e integração com os campos de experiência previstos para essa etapa da educação básica. A tecnologia assume papel estruturante no processo de ensino e aprendizagem, favorecendo a construção de conhecimentos de forma lúdica e significativa. Os jogos digitais, quando selecionados com critérios pedagógicos, estimulam habilidades como resolução de problemas, reconhecimento de padrões, noções de sequência lógica, tomada de decisão e elaboração de estratégias. Essas competências dialogam diretamente com os fundamentos da computação, especialmente no que se refere ao desenvolvimento do raciocínio algorítmico e da compreensão de processos sistemáticos. Na Educação Infantil, tais aprendizagens devem ocorrer por meio de experiências concretas, exploratórias e interativas, respeitando o ritmo de desenvolvimento da criança. O caráter lúdico dos jogos favorece a motivação, a participação ativa e o engajamento, elementos essenciais para a consolidação de aprendizagens iniciais. A implementação da BNCC de Computação requer que o professor atue como mediador, organizando situações didáticas que articulem tecnologia, brincadeira e objetivos educacionais claros. O uso de jogos digitais pode ser integrado a projetos interdisciplinares, envolvendo linguagem, matemática, artes e ciências, promovendo conexões entre diferentes áreas do conhecimento. O trabalho com jogos digitais pode incentivar a cooperação, o diálogo e a construção coletiva de soluções, fortalecendo competências socioemocionais e atitudes éticas no ambiente digital. Outro aspecto relevante refere-se à formação docente, uma vez que a apropriação crítica das tecnologias é condição indispensável para sua utilização pedagógica efetiva. O educador precisa compreender os princípios da cultura digital e os fundamentos do pensamento computacional, garantindo que os jogos sejam utilizados com intencionalidade e coerência curricular. A escolha de plataformas adequadas à faixa etária, bem como a supervisão das atividades, assegura equilíbrio entre experiências digitais e vivências corporais, preservando a centralidade do brincar na Educação Infantil. Os jogos digitais podem constituir instrumento relevante para a implementação da BNCC de Computação, desde que integrados a práticas pedagógicas reflexivas, planejadas e inclusivas. Ao unir ludicidade e tecnologia, cria-se um ambiente de aprendizagem dinâmico, capaz de estimular criatividade, autonomia e curiosidade investigativa. Essa abordagem fortalece a construção de bases sólidas para o desenvolvimento do pensamento computacional, contribuindo para a formação de crianças participativas, críticas e preparadas para interagir de maneira consciente com as tecnologias contemporâneas.

Palavras-chave: BNCC de computação; Educação Infantil; pensamento computacional.

DIGITAL GAMES AS A TOOL FOR IMPLEMENTING THE NATIONAL COMMON CURRICULAR BASE (BNCC) FOR COMPUTING IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION.

Fabiane Bandeira Viana

The inclusion of digital games in Early Childhood Education represents a pedagogical strategy aligned with the transformations of contemporary culture and the formative demands related to computational thinking. Within the context of implementing the National Common Curricular Base (BNCC) for Computing, such resources can contribute to the development of cognitive, social, and creative competencies from the earliest school years. The proposal to use digital games as an educational tool is not limited to the instrumental use of devices, but involves intentional planning, qualified teacher mediation, and integration with the fields of experience established for this stage of basic education. Technology assumes a structuring role in the teaching and learning process, fostering the construction of knowledge in a playful and meaningful way. When selected according to pedagogical criteria, digital games stimulate skills such as problem-solving, pattern recognition, logical sequencing, decision-making, and strategy development. These competencies directly relate to the foundations of computing, particularly regarding the development of algorithmic reasoning and the understanding of systematic processes. In Early Childhood Education, such learning should occur through concrete, exploratory, and interactive experiences, respecting children's developmental pace. The playful nature of games promotes motivation, active participation, and engagement—essential elements for the consolidation of early learning. The implementation of the BNCC for Computing requires teachers to act as mediators, organizing didactic situations that integrate technology, play, and clear educational objectives. Digital games can be incorporated into interdisciplinary projects involving language, mathematics, arts, and sciences, promoting connections among different areas of knowledge. Working with digital games can encourage cooperation, dialogue, and the collective construction of solutions, strengthening socio-emotional competencies and ethical attitudes in digital environments. Another relevant aspect concerns teacher education, as the critical appropriation of technologies is an essential condition for their effective pedagogical use. Educators need to understand the principles of digital culture and the foundations of computational thinking, ensuring that games are used with intentionality and curricular coherence. The selection of age-appropriate platforms, as well as the supervision of activities, ensures a balance between digital experiences and bodily interactions, preserving the centrality of play in Early Childhood Education. Digital games can therefore constitute a relevant instrument for the implementation of the BNCC for Computing, provided they are integrated into reflective, planned, and inclusive pedagogical practices. By combining playfulness and technology, a dynamic learning environment is created, capable of stimulating creativity, autonomy, and investigative curiosity. This approach strengthens the development of solid foundations for computational thinking, contributing to the formation of children who are participatory, critical, and prepared to interact consciously with contemporary technologies.

Keywords: BNCC for Computing; Early Childhood Education; computational thinking.

LOS JUEGOS DIGITALES COMO HERRAMIENTA PARA IMPLEMENTAR LA BASE NACIONAL COMÚN CURRICULAR (BNCC) DE COMPUTACIÓN EN LA EDUCACIÓN INFANTIL.

Fabiane Bandeira Viana

La inserción de los juegos digitales en la Educación Infantil constituye una estrategia pedagógica alineada con las transformaciones de la cultura contemporánea y con las demandas formativas relacionadas con el pensamiento computacional. En el contexto de la implementación de la Base Nacional Común Curricular (BNCC) de Computación, estos recursos pueden contribuir al desarrollo de competencias cognitivas, sociales y creativas desde los primeros años escolares. La propuesta de utilizar juegos digitales como herramienta educativa no se limita al uso instrumental de dispositivos, sino que implica una planificación intencional, la mediación docente cualificada y la integración con los campos de experiencia previstos para esta etapa de la educación básica. La tecnología asume un papel estructurante en el proceso de enseñanza y aprendizaje, favoreciendo la construcción del conocimiento de manera lúdica y significativa. Cuando se seleccionan con criterios pedagógicos, los juegos digitales estimulan habilidades como la resolución de problemas, el reconocimiento de patrones, la noción de secuencia lógica, la toma de decisiones y la elaboración de estrategias. Estas competencias dialogan directamente con los fundamentos de la computación, especialmente en lo que se refiere al desarrollo del razonamiento algorítmico y a la comprensión de procesos sistemáticos. En la Educación Infantil, estos aprendizajes deben darse a través de experiencias concretas, exploratorias e interactivas, respetando el ritmo de desarrollo del niño. El carácter lúdico de los juegos favorece la motivación, la participación activa y el compromiso, elementos esenciales para la consolidación de los aprendizajes iniciales. La implementación de la BNCC de Computación requiere que el docente actúe como mediador, organizando situaciones didácticas que articulen tecnología, juego y objetivos educativos claros. Los juegos digitales pueden integrarse en proyectos interdisciplinarios que involucren lenguaje, matemáticas, artes y ciencias, promoviendo conexiones entre diferentes áreas del conocimiento. El trabajo con juegos digitales puede incentivar la cooperación, el diálogo y la construcción colectiva de soluciones, fortaleciendo competencias socioemocionales y actitudes éticas en el entorno digital. Otro aspecto relevante se refiere a la formación docente, ya que la apropiación crítica de las tecnologías es una condición indispensable para su uso pedagógico efectivo. El educador necesita comprender los principios de la cultura digital y los fundamentos del pensamiento computacional, garantizando que los juegos se utilicen con intencionalidad y coherencia curricular. La elección de plataformas adecuadas a la franja etaria, así como la supervisión de las actividades, asegura el equilibrio entre experiencias digitales y vivencias corporales, preservando la centralidad del juego en la Educación Infantil. Los juegos digitales pueden constituir un instrumento relevante para la implementación de la BNCC de Computación, siempre que estén integrados en prácticas pedagógicas reflexivas, planificadas e inclusivas. Al unir la dimensión lúdica y la tecnología, se crea un entorno de aprendizaje dinámico, capaz de estimular la creatividad, la autonomía y la curiosidad investigativa. Este enfoque fortalece la construcción de bases sólidas para el desarrollo del pensamiento computacional, contribuyendo a la formación de niños participativos, críticos y preparados para interactuar de manera consciente con las tecnologías contemporáneas.

Palabras clave: BNCC de Computación; Educación Infantil; pensamiento computacional.

ENTRE CLIQUES E DESCOBERTAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Fabiane Bandeira Viana
Simone Helen Drumond Ischkanian
Gladys Nogueira Cabral

No brilho suave da tela acesa,
surge um mundo de curiosidade e surpresa.
Pequenos dedos, atentos, a explorar,
aprendem jogando, sem perceber que estão a criar.

Em cada desafio, um novo pensar,
padrões que se formam, prontos a se organizar.
Sequências que dançam, em lógica e ação,
construindo caminhos de imaginação.

Os jogos digitais, com intenção e cuidado,
tornam o aprender mais significativo e encantado.
Com mediação firme, olhar sensível e atento,
transformam brincadeira em conhecimento.

Na Educação Infantil, o brincar é essência,
é base, é afeto, é experiência.
E a computação, em sua missão,
ganha sentido ao lado da interação.

Problemas se resolvem com criatividade,
estratégias nascem da curiosidade.
Decidir, testar, tentar novamente,
é aprender fazendo, ativamente.

A BNCC se faz presente no cotidiano,
integrando saberes em um mesmo plano.
Linguagem, números, arte e investigação,
conectados pela tecnologia em ação.

Mas sempre com ética, diálogo e partilha,
respeitando o tempo de cada trilha.
Pois a infância precisa de jogo e movimento,
de descoberta, afeto e encantamento.

Assim, entre cliques e imaginação,
nasce o pensamento em construção.
E a criança, protagonista do saber,
aprende a criar, refletir e compreender.

Jogos digitais, quando bem orientados,
são pontes para futuros mais preparados.
Unem ludicidade e formação,
cultivando autonomia e participação.

JOGOS DIGITAIS COMO FERRAMENTA PARA IMPLEMENTAR A BNCC DE COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.

Fabiane Bandeira Viana

1. INTRODUÇÃO

A incorporação de jogos digitais na Educação Infantil configura uma transformação significativa nas práticas pedagógicas contemporâneas, especialmente quando articulada às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular de Computação. Esse movimento exige reflexão crítica sobre cultura digital, infância e processos formativos, considerando que as tecnologias já integram o cotidiano das crianças. Palaiologou (2016) argumenta que o uso de recursos digitais na primeira infância deve ser analisado a partir de fundamentos pedagógicos consistentes, evitando abordagens simplistas que reduzam a tecnologia a instrumento recreativo. A presença dos jogos digitais no currículo demanda, portanto, intencionalidade educativa e planejamento coerente com os objetivos de aprendizagem.

O debate sobre tecnologia na infância não pode ser dissociado da compreensão do brincar como atividade estruturante do desenvolvimento humano. Winnicott (1971) descreve o brincar como espaço potencial de criação e elaboração simbólica, no qual a criança constrói significados sobre o mundo. Quando essa perspectiva dialoga com ambientes digitais, amplia-se a possibilidade de compreender os jogos como extensões culturais do universo lúdico. Tal

integração requer análise cuidadosa para que a experiência tecnológica preserve a centralidade da exploração e da imaginação.

A teoria histórico-cultural oferece fundamentos sólidos para interpretar o papel dos jogos digitais na aprendizagem. Vygotsky (1987) destaca que o desenvolvimento ocorre nas interações sociais mediadas por signos e instrumentos culturais. Nesse sentido, os jogos digitais podem funcionar como mediadores simbólicos, favorecendo processos de internalização e construção de funções psicológicas superiores. A mediação docente torna-se elemento indispensável para que a experiência digital produza avanços cognitivos alinhados à BNCC de Computação.

O pensamento computacional, inserido como eixo formativo, relaciona-se à capacidade de organizar informações, identificar padrões e estruturar soluções sistemáticas. Papert (1980) defende que o contato com tecnologias computacionais pode estimular formas inovadoras de raciocínio, especialmente quando a criança participa ativamente da construção do conhecimento. Os jogos digitais, quando concebidos com intencionalidade pedagógica, possibilitam experimentações que envolvem lógica, sequência e resolução de problemas. Essa abordagem reforça a dimensão criativa do aprendizado tecnológico.

A presença crescente de dispositivos digitais na vida infantil evidencia a necessidade de práticas educativas que dialoguem com essa realidade. Rideout (2017) apresenta dados que demonstram o amplo uso de mídias por crianças pequenas, indicando que a escola não pode ignorar tal contexto cultural. A questão central não reside na presença da tecnologia, mas na qualidade das interações estabelecidas com ela. Jogos digitais mediados pedagogicamente podem transformar consumo passivo em experiência reflexiva e estruturada.

A literatura sobre cultura digital ressalta que a tecnologia influencia formas de comunicação, produção e circulação de conhecimento. Buckingham (2013) analisa as transformações culturais decorrentes da digitalização, destacando implicações para a educação. Ao considerar essa perspectiva, a implementação da BNCC de Computação deve integrar práticas que desenvolvam letramento digital desde os primeiros anos. Jogos digitais configuram ambientes propícios para iniciar essa formação de maneira gradual e contextualizada.

No campo da ludicidade, estudos apontam que o brincar constitui eixo central da aprendizagem na Educação Infantil. Kishimoto, ao discutir jogo e educação infantil, evidencia que o jogo não é mero recurso complementar, mas elemento constitutivo do desenvolvimento. Essa compreensão sustenta a integração entre jogos digitais e objetivos curriculares, desde que haja coerência metodológica. A tecnologia não substitui o brincar, mas pode ampliar suas possibilidades quando integrada de forma crítica.

A formação docente representa condição determinante para a implementação efetiva da BNCC de Computação. Tecnologias digitais exigem competências específicas para planejamento, seleção de recursos e avaliação de resultados. Ischkanian e colaboradores, ao abordarem tecnologias na formação de professores, destacam a importância da capacitação para o uso consciente de ferramentas digitais. Sem preparo adequado, o potencial pedagógico dos jogos pode ser reduzido a práticas superficiais.

Pesquisas metodológicas indicam que investigações educacionais demandam rigor científico para fundamentar decisões curriculares. Creswell (2021) apresenta diferentes abordagens de pesquisa que possibilitam compreender fenômenos educacionais de maneira abrangente. No contexto da análise sobre jogos digitais, métodos qualitativos podem revelar percepções docentes, enquanto abordagens mistas ampliam a compreensão dos impactos pedagógicos. A fundamentação empírica fortalece a implementação da BNCC.

Revisões sistemáticas da literatura constituem estratégia relevante para mapear evidências sobre tecnologias educacionais. Galvão e Ricarte (2019) discutem procedimentos para produção de revisões sistemáticas, contribuindo para organização de conhecimentos existentes. A utilização de protocolos como PRISMA, conforme Page et al. (2021), assegura transparência e qualidade na síntese de estudos. Esse rigor metodológico sustenta decisões educacionais baseadas em evidências.

A pesquisa documental também desempenha papel importante na análise de políticas públicas educacionais. Fávero e Centenaro (2019) destacam potencialidades dessa abordagem para examinar diretrizes e normativas. A interpretação da BNCC de Computação requer leitura atenta dos documentos oficiais, identificando competências e habilidades propostas. Tal análise permite alinhar práticas de jogos digitais às expectativas curriculares.

No contexto da educação inclusiva, tecnologias digitais podem ampliar oportunidades de participação. Silva e colaboradores discutem recursos multimídia adaptativos que favorecem acessibilidade e diversidade de necessidades. Jogos digitais planejados com critérios inclusivos podem atender diferentes estilos de aprendizagem. Essa perspectiva reforça o compromisso ético da escola com equidade.

A interação social mediada por brincadeiras estruturadas pode contribuir para o desenvolvimento comunicativo infantil. Estudos recentes indicam que recursos tecnológicos, quando integrados a estratégias pedagógicas adequadas, potencializam interações significativas. A mediação intencional favorece cooperação, diálogo e construção coletiva de soluções. Esses elementos dialogam com competências socioemocionais previstas na educação contemporânea.

O letramento digital constitui dimensão essencial da formação inicial das crianças. Xavier (2005) discute a relação entre linguagem e tecnologias da informação, evidenciando

implicações para práticas educativas. Jogos digitais podem introduzir noções básicas de organização lógica e uso responsável de dispositivos. Essa iniciação contribui para compreensão crítica do ambiente digital.

A integração entre tecnologia e ludicidade também requer equilíbrio entre experiências digitais e vivências corporais. Silva e Goulart (2022) analisam implicações do brincar na era tecnológica, destacando transformações nas experiências infantis. A escola deve garantir diversidade de estímulos, preservando atividades físicas, interação social e exploração concreta. Jogos digitais integram esse conjunto quando utilizados com parcimônia.

Estudos sobre digital play indicam que diferentes modalidades de interação tecnológica produzem efeitos variados na aprendizagem. Stephen e Plowman (2014) propõem classificação que auxilia na compreensão das formas de engajamento infantil com dispositivos. Essa distinção contribui para seleção criteriosa de jogos alinhados a objetivos educacionais. A clareza conceitual evita uso indiscriminado de recursos.

A implementação da BNCC de Computação na Educação Infantil exige articulação entre teoria pedagógica e prática cotidiana. A mediação docente, fundamentada em princípios socioculturais, transforma jogos digitais em ambientes de investigação e experimentação. A intencionalidade curricular assegura que atividades lúdicas estejam vinculadas ao desenvolvimento do pensamento computacional. Esse alinhamento fortalece a coerência institucional.

A reflexão sobre tecnologias na infância deve considerar aspectos éticos e formativos. Estudos internacionais sobre uso de mídia em crianças pequenas reforçam a necessidade de supervisão e orientação. A presença de jogos digitais no ambiente escolar não elimina responsabilidades adultas, mas intensifica a necessidade de acompanhamento pedagógico. A criança permanece sujeito ativo, enquanto o educador organiza experiências significativas.

A consolidação de práticas baseadas em evidências exige diálogo entre pesquisa e política educacional. Metodologias científicas aplicadas à educação contribuem para fundamentação de decisões curriculares. A análise integrada de literatura, documentos oficiais e experiências práticas sustenta implementação consistente da BNCC de Computação. Jogos digitais, nesse contexto, configuram ferramentas potencialmente inovadoras quando integrados a projetos pedagógicos reflexivos.

A introdução de jogos digitais como estratégia para implementar a BNCC de Computação na Educação Infantil representa possibilidade de articulação entre cultura contemporânea, teoria do desenvolvimento e políticas educacionais. A integração entre ludicidade e tecnologia deve preservar princípios da infância, respeitar ritmos individuais e promover experiências significativas. Fundamentada em referenciais teóricos consolidados,

essa proposta contribui para formação de crianças capazes de compreender, criar e interagir criticamente com o universo digital que as cerca.

A solidificação do brincar como eixo estruturante da aprendizagem encontra respaldo em pesquisas que articulam ludicidade e desenvolvimento infantil. Ischkanian e Maciel (2017) destacam que jogos, brinquedos e brincadeiras constituem fundamentos essenciais na construção do processo de aprendizagem na Educação Infantil, sobretudo quando organizados com intencionalidade pedagógica. Essa compreensão reforça que os jogos digitais não devem ser tratados como elementos periféricos, mas como extensões contemporâneas das experiências lúdicas tradicionais. Ao serem integrados ao currículo de forma planejada, podem ampliar possibilidades de exploração simbólica e construção de conhecimentos compatíveis com a BNCC de Computação.

O lúdico, quando associado a tecnologias digitais, pode favorecer aprendizagens significativas que respeitam a natureza ativa da criança. Ischkanian e colaboradores (2024) argumentam que o brincar contribui para a consolidação de experiências cognitivas e sociais, especialmente quando articulado a propostas estruturadas de ensino. Nesse sentido, jogos digitais selecionados com critérios pedagógicos podem estimular processos de raciocínio lógico, cooperação e tomada de decisão. A mediação docente garante que tais experiências permaneçam alinhadas aos objetivos formativos e às competências previstas na política curricular.

As inovações tecnológicas também impactam práticas educacionais em múltiplas dimensões, exigindo análise crítica de seus efeitos. Ischkanian et al. (2025) discutem como as tecnologias digitais transformam metodologias de ensino e ampliam possibilidades de inclusão e acessibilidade. Essa perspectiva contribui para compreender os jogos digitais como instrumentos que podem apoiar diferentes necessidades educacionais, desde que acompanhados por planejamento adequado. A implementação da BNCC de Computação, nesse contexto, beneficia-se de recursos que promovam participação ativa e desenvolvimento integral.

No campo da formação docente, a integração entre tecnologia e prática pedagógica requer atualização contínua e fundamentação teórica consistente. Ischkanian et al. (2025) enfatizam que a capacitação para o uso de tecnologias digitais é condição essencial para garantir coerência curricular e qualidade educacional. O professor, ao dominar os fundamentos do pensamento computacional, pode transformar jogos digitais em ambientes de investigação, experimentação e criação. Essa abordagem fortalece a articulação entre teoria, prática e inovação educacional.

A realidade virtual e outras tecnologias emergentes também ampliam o debate sobre mediação tecnológica na educação. Cabral (2024) analisa comparativamente métodos

tradicionais e inovações tecnológicas, evidenciando potencialidades de ambientes imersivos no processo de aprendizagem. Embora voltado ao ensino de línguas, o estudo demonstra como recursos digitais podem favorecer engajamento e construção ativa do conhecimento. Tal reflexão contribui para compreender que jogos digitais, quando pedagogicamente orientados, podem assumir papel relevante na implementação da BNCC de Computação.

A integração entre jogos digitais e práticas educativas exige, portanto, fundamentação científica, planejamento intencional e compromisso com o desenvolvimento infantil. As contribuições de Ischkanian (2025) e Cabral (2024) reforçam que a tecnologia deve ser compreendida como meio de ampliação das experiências formativas, e não como substituição das interações humanas. Quando alinhados aos princípios da ludicidade, da inclusão e da mediação docente, os jogos digitais tornam-se recursos estratégicos para introduzir conceitos de pensamento computacional na Educação Infantil. Essa articulação fortalece a construção de bases cognitivas, sociais e criativas, contribuindo para uma formação coerente com as demandas contemporâneas.

2. DESENVOLVIMENTO

A implementação da Base Nacional Comum Curricular de Computação na Educação Infantil demanda revisão profunda das práticas pedagógicas tradicionais e abertura para metodologias que dialoguem com a cultura digital contemporânea. Palaiologou (2016) enfatiza que a presença de tecnologias na primeira infância requer fundamentação pedagógica consistente e intencionalidade educativa, evitando usos improvisados que desconsiderem o desenvolvimento infantil. Nesse horizonte, os jogos digitais podem assumir função estruturante quando integrados ao currículo com objetivos claros e mediação qualificada.

A infância contemporânea ocorre em ambientes atravessados por dispositivos eletrônicos, plataformas interativas e linguagens multimodais. Buckingham (2013) argumenta que o aprendizado das crianças na era digital ultrapassa a dimensão técnica e envolve processos culturais complexos que influenciam identidade e participação social. Essa compreensão amplia a responsabilidade da escola ao selecionar jogos digitais alinhados às competências previstas na BNCC de Computação.

O pensamento computacional pode ser introduzido desde cedo por meio de experiências lúdicas que envolvam lógica, sequência e resolução de desafios. Papert (1980) defende que o contato ativo com tecnologias computacionais estimula a construção de ideias poderosas, favorecendo autonomia intelectual. Jogos digitais planejados com intencionalidade pedagógica podem traduzir esses princípios em atividades acessíveis à faixa etária infantil.

A ludicidade permanece como fundamento essencial do desenvolvimento na Educação Infantil. Almeida (2009) destaca que o jogo constitui instrumento pedagógico capaz de articular prazer e aprendizagem de maneira significativa. Ao incorporar jogos digitais, o educador amplia repertórios expressivos sem abandonar a centralidade do brincar.

A teoria histórico cultural oferece base teórica consistente para compreender o papel mediador dos jogos digitais. Vygotsky (1987) afirma que o desenvolvimento ocorre por meio de interações sociais mediadas por instrumentos culturais, entre os quais se incluem tecnologias contemporâneas. Assim, o jogo digital pode funcionar como mediador simbólico quando inserido em práticas orientadas.

O brincar representa espaço privilegiado de construção subjetiva e social. Winnicott (1971) descreve o brincar como área intermediária da experiência humana, na qual a criatividade se manifesta. Jogos digitais podem integrar esse campo quando preservam liberdade exploratória e promovem elaboração simbólica.

A presença crescente de mídias no cotidiano infantil exige análise crítica de seus impactos. Rideout (2017) apresenta dados que evidenciam amplo uso de telas por crianças pequenas, o que reforça a necessidade de orientação educativa. A escola pode transformar essa exposição em oportunidade formativa ao estruturar experiências digitais supervisionadas.

Mitos sobre tecnologia e infância ainda circulam em debates educacionais. Plowman e McPake (2013) discutem equívocos frequentes relacionados ao uso precoce de dispositivos digitais, demonstrando que o problema não reside na tecnologia em si, mas na qualidade das interações. Jogos digitais mediados podem contribuir para aprendizagens significativas quando inseridos em contextos planejados.

O letramento digital constitui competência indispensável na sociedade contemporânea. Xavier (2005) relaciona práticas de linguagem às transformações tecnológicas, evidenciando que compreender ambientes digitais faz parte da formação cidadã. Jogos digitais podem iniciar esse processo ao estimular familiaridade crítica com interfaces e comandos.

A BNCC de Computação propõe desenvolvimento progressivo de habilidades relacionadas ao raciocínio lógico e à resolução de problemas. Donohue (2015) ressalta que tecnologias e mídias digitais, quando utilizadas com intencionalidade, favorecem aprendizagem ativa na primeira infância. Essa perspectiva reforça a importância do planejamento curricular.

A inclusão educacional precisa acompanhar as transformações tecnológicas. Brasil (2001) estabelece diretrizes que asseguram atendimento às diferentes necessidades dos estudantes, o que inclui recursos acessíveis e estratégias diversificadas. Jogos digitais adaptáveis podem contribuir para participação equitativa.

A pesquisa educacional fornece fundamentos para decisões pedagógicas consistentes. Creswell (2021) apresenta metodologias que permitem investigar fenômenos complexos de forma rigorosa, combinando abordagens qualitativas e quantitativas. Estudos sobre jogos digitais beneficiam se desse enquadramento metodológico.

A análise documental constitui estratégia relevante para examinar políticas públicas. Fávero e Centenaro (2019) discutem potencialidades e limites dessa abordagem na investigação de diretrizes educacionais. A leitura criteriosa da BNCC de Computação permite alinhar práticas escolares às competências propostas.

Revisões sistemáticas fortalecem a base científica das intervenções pedagógicas. Galvão e Ricarte (2019) descrevem procedimentos para organizar evidências de forma estruturada, ampliando confiabilidade das conclusões. A adoção de protocolos como PRISMA contribui para transparência metodológica.

Page et al. (2021) apresentam diretrizes atualizadas para elaboração de revisões sistemáticas, promovendo rigor na seleção e análise de estudos. A utilização desses parâmetros sustenta investigações sobre jogos digitais na Educação Infantil. A fundamentação empírica evita decisões baseadas apenas em percepções intuitivas.

Morales (2022) discute o uso do modelo PRISMA como metodologia de revisão, destacando sua aplicabilidade em pesquisas educacionais. Esse cuidado metodológico contribui para mapear evidências sobre tecnologias digitais. A implementação curricular ganha solidez quando respaldada por análises sistematizadas.

Narciso e Santana (2025) propõem reflexão crítica sobre metodologias científicas na educação, incentivando novos caminhos investigativos. A produção de conhecimento sobre jogos digitais requer rigor conceitual e coerência analítica. A articulação entre teoria e prática fortalece a BNCC de Computação.

A ludicidade digital amplia possibilidades expressivas na infância contemporânea. Silva (2025) analisa como práticas digitais podem integrar brincadeira e aprendizagem em contextos educacionais. Jogos digitais, quando orientados pedagogicamente, preservam dimensão criativa.

Ischkanian (2018) destaca o significado do jogo no desenvolvimento infantil, evidenciando sua relevância para formação integral. Essa perspectiva sustenta que recursos digitais podem dialogar com fundamentos tradicionais do brincar. A continuidade entre experiências presenciais e virtuais requer mediação consciente.

Ischkanian e Maciel (2017) analisam o lúdico como elemento estruturante do processo de aprendizagem. A integração entre jogos tradicionais e digitais amplia repertório pedagógico. O educador desempenha papel central na organização dessas vivências.

Ischkanian et al. (2024) discutem a importância do brincar para aprendizagem significativa, ressaltando impactos no desenvolvimento cognitivo e social. Jogos digitais podem potencializar tais efeitos quando articulados a objetivos claros. A coerência entre atividade e competência curricular é indispensável.

Ischkanian et al. (2025) abordam o impacto das inovações tecnológicas nas práticas educacionais, destacando transformações metodológicas. A BNCC de Computação insere-se nesse cenário de mudanças estruturais. A formação docente precisa acompanhar essas demandas.

Ischkanian et al. (2025) também enfatizam a capacitação de professores para ensino híbrido e uso de tecnologias digitais. A preparação profissional garante que jogos digitais sejam empregados com fundamentação pedagógica. A mediação qualificada assegura alinhamento curricular.

Cabral (2024) analisa o uso de realidade virtual como ferramenta de aprendizagem, evidenciando potencialidades das tecnologias imersivas. Embora voltado ao ensino de idiomas, o estudo demonstra que ambientes digitais podem promover engajamento e experimentação. Jogos digitais compartilham essa capacidade de criar contextos interativos.

Stephen e Plowman (2014) propõem classificação do digital play, contribuindo para compreensão das diferentes formas de interação infantil com tecnologia. Essa distinção auxilia na seleção de jogos adequados à faixa etária. O planejamento pedagógico torna-se mais consistente quando fundamentado em tipologias claras.

Silva e Goulart (2022) discutem implicações do brincar na era tecnológica, ressaltando transformações nas vivências das crianças. A escola precisa equilibrar experiências digitais e corporais. Jogos digitais podem integrar esse equilíbrio quando utilizados com moderação e intencionalidade.

Larcher e Veronese (2014) abordam letramento digital como competência prática para docentes, reforçando necessidade de atualização profissional. A implementação da BNCC de Computação exige domínio conceitual e metodológico. A formação continuada sustenta práticas inovadoras.

Kishimoto, ao analisar o jogo na educação infantil, enfatiza sua centralidade no desenvolvimento e na aprendizagem. A articulação entre fundamentos clássicos do brincar e tecnologias digitais amplia horizontes pedagógicos. Jogos digitais, integrados ao currículo, podem fortalecer pensamento lógico e criatividade.

Silva et al. (2009) discutem pesquisa documental como alternativa investigativa na formação docente, contribuindo para análise de políticas educacionais. Esse procedimento

auxilia na compreensão das diretrizes da BNCC. A investigação fundamentada sustenta decisões institucionais.

Silva et al. (2025) destacam a importância da inclusão e da acessibilidade por meio de recursos multimídia adaptativos. Jogos digitais com funcionalidades inclusivas ampliam participação de estudantes com diferentes necessidades. A equidade educacional torna-se princípio orientador da implementação curricular.

O conjunto de referenciais teóricos e metodológicos evidencia que os jogos digitais podem constituir ferramenta estratégica para implementar a BNCC de Computação na Educação Infantil. A articulação entre ludicidade, mediação docente, pensamento computacional e rigor científico consolida proposta pedagógica coerente com demandas contemporâneas. A integração responsável dessas práticas fortalece o desenvolvimento integral e amplia possibilidades formativas na primeira etapa da educação básica.

2.1. METODOLOGIA DA PESQUISA PARA DELINEAMENTO DO ARTIGO

A presente pesquisa adota abordagem qualitativa, de natureza básica, com objetivos exploratórios e descritivos, fundamentada em procedimentos bibliográficos e documentais. A opção pelo enfoque qualitativo justifica-se pela necessidade de compreender significados, sentidos e processos relacionados ao uso de jogos digitais como ferramenta para implementar a BNCC de Computação na Educação Infantil, priorizando a interpretação crítica em vez da quantificação de dados. Conforme defendem Narciso e Santana (2025), as metodologias científicas na educação exigem revisão crítica constante, especialmente quando o objetivo é aprofundar compreensões teóricas e ampliar horizontes investigativos no campo pedagógico.

No que se refere à abordagem, o estudo caracteriza-se como qualitativo, pois privilegia a análise interpretativa de produções científicas, documentos oficiais e referenciais teóricos relacionados à temática. Essa perspectiva permite examinar discursos acadêmicos sobre ludicidade digital, pensamento computacional e práticas pedagógicas contemporâneas, reconhecendo a complexidade inerente aos fenômenos educacionais. A escolha por esse caminho metodológico está alinhada à compreensão de que a investigação em educação demanda interpretações contextualizadas e sensíveis às singularidades do campo.

Quanto à natureza, trata-se de pesquisa básica, voltada à ampliação do conhecimento teórico sobre a integração entre jogos digitais e BNCC de Computação. Embora seus resultados possam subsidiar aplicações futuras em contextos escolares, o foco central reside na construção de fundamentos conceituais sólidos. A consolidação de bases teóricas contribui para o desenvolvimento de reflexões críticas que sustentem práticas pedagógicas inovadoras.

Em relação aos objetivos, a pesquisa assume caráter exploratório e descritivo. O aspecto exploratório possibilita mapear produções acadêmicas relevantes, identificar tendências teóricas e compreender como diferentes autores abordam a relação entre tecnologia digital, infância e pensamento computacional. Já o caráter descritivo permite organizar e sistematizar as contribuições encontradas, apresentando conceitos centrais e articulando perspectivas convergentes sobre o tema.

Os procedimentos técnicos adotados incluem pesquisa bibliográfica e pesquisa documental. A pesquisa bibliográfica constitui eixo estruturante do estudo, pois permite reunir e analisar livros, artigos científicos, capítulos e produções acadêmicas que tratam de jogos digitais, educação infantil, letramento digital e políticas educacionais. Segundo Narciso e Santana (2025), a revisão crítica da literatura representa estratégia essencial para fortalecimento da produção científica, ao possibilitar análise reflexiva de referenciais consolidados e identificação de lacunas investigativas.

No processo de organização da revisão bibliográfica, foram considerados princípios metodológicos inspirados em protocolos reconhecidos internacionalmente. Morales (2022) destaca que o uso do modelo PRISMA contribui para sistematização transparente das etapas de seleção e análise de estudos em revisões sistemáticas, favorecendo rigor e rastreabilidade. Embora esta pesquisa não configure revisão sistemática estrita, a adoção de critérios inspirados nesses referenciais amplia a consistência do processo investigativo.

Além disso, Page et al. (2021), ao apresentarem a atualização do PRISMA 2020, enfatizam a importância de diretrizes claras para relato de revisões, garantindo qualidade metodológica e transparência científica. Esses princípios orientam a organização das fontes selecionadas, assegurando coerência na identificação, triagem e análise das produções acadêmicas relacionadas ao tema.

A pesquisa documental complementa o levantamento bibliográfico ao incluir a análise de documentos normativos, especialmente aqueles vinculados à Base Nacional Comum Curricular, com ênfase nas orientações relativas à Computação na Educação Infantil. Conforme Silva et al. (2009), a pesquisa documental constitui alternativa investigativa relevante na formação docente e na análise de políticas públicas, permitindo examinar documentos oficiais como fontes primárias de informação. Essa estratégia possibilita compreender diretrizes curriculares, competências previstas e fundamentos que sustentam a implementação da BNCC.

A articulação entre pesquisa bibliográfica e documental fortalece a coerência metodológica do estudo, pois integra fundamentos teóricos e orientações normativas. A interpretação conjunta dessas fontes contribui para uma compreensão aprofundada sobre como jogos digitais podem ser incorporados ao currículo de maneira intencional e alinhada às

competências de pensamento computacional. Tal procedimento assegura densidade analítica e fundamentação consistente às discussões desenvolvidas no artigo.

A escolha pela abordagem qualitativa fundamenta-se na compreensão de que os fenômenos educacionais se constituem em tramas culturais, sociais e pedagógicas que exigem interpretação aprofundada. Conforme defendem Narciso e Santana (2025)**,** as metodologias científicas em educação necessitam de constante revisão crítica, especialmente quando buscam compreender sentidos, processos e relações presentes nas práticas formativas. No contexto deste artigo, a análise qualitativa permitirá examinar de maneira interpretativa os discursos científicos e os documentos normativos relacionados aos jogos digitais como ferramenta para implementar a BNCC de Computação na Educação Infantil, privilegiando a densidade conceitual em detrimento de mensurações estatísticas.

No desenvolvimento do texto, essa perspectiva aparecerá por meio da articulação entre fundamentos teóricos e análise documental, evidenciando como os jogos digitais se inserem no debate contemporâneo sobre cultura digital e infância. A investigação dialogará com referenciais que discutem revisão e sistematização do conhecimento, como apontam Morales (2022) e Page et al. (2021)**,** ao destacarem a importância de critérios rigorosos na organização de estudos e na transparência metodológica. Embora o presente trabalho não configure uma revisão sistemática estrita, tais parâmetros orientarão a estruturação das fontes e a coerência analítica, garantindo que a interpretação se apoie em produções científicas consolidadas.

De modo abrangente, o artigo projetará essa abordagem qualitativa na construção de uma análise interpretativa integrada, fundamentada em pesquisa bibliográfica e documental, conforme sustentam Silva et al. (2009) ao discutirem o potencial investigativo dos documentos oficiais na educação. Essa estratégia permitirá compreender como a BNCC de Computação se articula às práticas pedagógicas mediadas por jogos digitais, evidenciando processos de significação, mediação docente e desenvolvimento infantil. A coerência entre objetivos, fundamentação teórica e procedimentos adotados será explicitada ao longo do texto, reforçando a consistência metodológica e a profundidade reflexiva necessárias para discutir a implementação curricular no cenário educacional contemporâneo.

2.2. DESENVOLVIMENTO DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL LÚDICO

O desenvolvimento do pensamento computacional na infância demanda estratégias que respeitem as especificidades cognitivas, emocionais e sociais próprias dessa etapa. A literatura sobre ludicidade evidencia que o jogo constitui mediador privilegiado de aprendizagens significativas, conforme destaca Almeida (2009) ao compreender a dimensão pedagógica do brincar como instrumento estruturante do conhecimento. Nesse horizonte, os

jogos digitais podem ser integrados ao cotidiano escolar como ambientes de exploração simbólica que favorecem a construção gradual de noções lógicas.

A inserção de recursos digitais no processo educativo precisa dialogar com a cultura contemporânea e com as transformações nos modos de interação das crianças. Buckingham (2013) argumenta que o aprendizado na era digital ultrapassa o domínio técnico, envolvendo dimensões culturais que moldam percepções e formas de participação. Quando articulados a objetivos pedagógicos claros, os jogos digitais deixam de representar apenas entretenimento e passam a constituir espaços de experimentação cognitiva.

A proposta de trabalhar sequência, padrões e decomposição por meio de jogos digitais encontra respaldo na compreensão de que tais habilidades podem ser desenvolvidas de forma progressiva e contextualizada. Donohue (2015) ressalta que tecnologias e mídias digitais, quando utilizadas intencionalmente, ampliam oportunidades de ensino e aprendizagem na primeira infância. Essa perspectiva reforça a necessidade de planejamento criterioso, garantindo que cada atividade contribua para a consolidação de competências relacionadas ao raciocínio lógico.

A construção do pensamento computacional envolve processos de organização de informações e resolução estruturada de problemas. Papert (1980) defende que a interação ativa com computadores pode estimular formas inovadoras de pensar, permitindo que crianças assumam papel protagonista na produção de conhecimento. Jogos digitais alinhados a essa concepção incentivam a análise de desafios, a formulação de estratégias e a avaliação de resultados.

A mediação docente assume papel decisivo na transformação do jogo digital em ferramenta pedagógica. A abordagem metodológica da pesquisa educacional, conforme Creswell (2021), evidencia que a clareza dos objetivos e o rigor na organização das etapas são fundamentais para qualquer intervenção fundamentada. No contexto escolar, essa organização se traduz na seleção de jogos adequados à faixa etária e à intencionalidade curricular.

O trabalho com padrões em ambientes digitais pode favorecer o reconhecimento de regularidades e relações estruturais. Kishimoto (s.d.) enfatiza que o jogo na educação infantil deve preservar sua natureza formativa, integrando prazer e aprendizagem. Ao explorar jogos que exigem identificação de sequências ou organização de elementos, a criança desenvolve habilidades cognitivas essenciais para a compreensão de processos sistemáticos.

A decomposição de problemas complexos em partes menores constitui habilidade central do pensamento computacional. Essa competência pode ser estimulada por desafios digitais que solicitam análise gradual de etapas e tomada de decisões sucessivas. Conforme discutido por Galvão e Ricarte (2019), a sistematização do conhecimento científico favorece

compreensão estruturada dos fenômenos, princípio que também pode orientar atividades pedagógicas baseadas em lógica sequencial.

A resolução de problemas, quando mediada por jogos digitais, promove engajamento ativo e reflexão contínua. Cabral (2024) demonstra que tecnologias imersivas ampliam possibilidades de aprendizagem ao criar ambientes interativos que estimulam participação e experimentação. Embora voltado a outro campo disciplinar, o estudo evidencia potencial das inovações tecnológicas para dinamizar processos educativos.

O reconhecimento da importância da pesquisa bibliográfica para fundamentar práticas pedagógicas encontra respaldo em Batista e Kumada (2021), que destacam a necessidade de critérios claros na análise de produções científicas. No desenvolvimento do pensamento computacional por meio de jogos digitais, essa fundamentação teórica assegura coerência entre objetivos educacionais e estratégias utilizadas.

A organização de políticas educacionais também influencia a integração de tecnologias no currículo. Fávero e Centenaro (2019) ressaltam que a análise documental permite compreender diretrizes oficiais e seus limites interpretativos. Essa perspectiva contribui para alinhar o uso de jogos digitais às orientações normativas que estruturam a educação básica.

As diretrizes voltadas à educação inclusiva reforçam que recursos pedagógicos devem contemplar diversidade de necessidades. Brasil (2001) estabelece princípios que garantem acesso equitativo ao processo educacional, indicando que adaptações e estratégias diferenciadas são fundamentais. Jogos digitais podem incorporar funcionalidades acessíveis, ampliando participação e engajamento.

O desenvolvimento cognitivo mediado por experiências lúdicas digitais requer atenção às interações sociais que emergem no ambiente escolar. A aprendizagem ocorre em contextos colaborativos nos quais a criança compartilha estratégias e interpreta desafios. Essa dinâmica reforça a dimensão social do pensamento computacional, que não se limita à operação técnica, mas envolve comunicação e cooperação.

A utilização de jogos digitais como ferramenta pedagógica exige avaliação criteriosa de seus objetivos e resultados. A metodologia de investigação educacional descrita por Creswell (2021) pode inspirar práticas reflexivas no planejamento docente, garantindo alinhamento entre proposta didática e metas formativas. O pensamento computacional, nesse sentido, consolida-se como competência transversal.

A ludicidade permanece como elemento estruturante do desenvolvimento infantil, integrando emoção e cognição em experiências significativas. Almeida (2009) destaca que o brincar constitui instrumento pedagógico capaz de promover aprendizagem ativa e envolvente.

Jogos digitais, quando concebidos com intencionalidade, ampliam esse potencial ao incorporar recursos interativos que estimulam raciocínio e criatividade.

O diálogo entre teoria e prática sustenta a compreensão de que tecnologias digitais podem contribuir para formação integral. A literatura consultada evidencia que o desenvolvimento do pensamento computacional por meio de jogos digitais exige fundamentação sólida, planejamento cuidadoso e mediação consciente. Nesse percurso, os conceitos de sequência, padrões, decomposição e resolução de problemas deixam de representar conteúdos abstratos e passam a integrar experiências lúdicas que favorecem construção progressiva do conhecimento na Educação Infantil.

2.3. APRENDIZAGEM BASEADA EM INTERAÇÃO E EXPERIMENTAÇÃO

A aprendizagem fundamentada na interação e na experimentação reposiciona o papel da criança como sujeito ativo na construção do conhecimento, deslocando o foco da transmissão para a vivência investigativa. Conforme Ischkanian (2018), o jogo, a brincadeira e o brinquedo constituem elementos estruturantes do desenvolvimento infantil, pois promovem experiências que articulam cognição, emoção e socialização. Nesse sentido, a possibilidade de testar hipóteses e reformular estratégias integra-se ao próprio processo de amadurecimento intelectual.

A experimentação mediada por jogos amplia o repertório de respostas diante de desafios progressivos, estimulando autonomia e perseverança. Ischkanian e Maciel (2017) defendem que o lúdico organiza situações de aprendizagem que favorecem participação ativa e elaboração significativa dos conteúdos. A interação constante com ambientes dinâmicos possibilita que a criança compreenda relações de causa e efeito a partir de suas próprias ações.

Ao errar e recomeçar, o aprendiz desenvolve flexibilidade cognitiva e capacidade reflexiva, atributos essenciais para trajetórias formativas consistentes. Ishkanian et al. (2024) ressaltam que o brincar sustenta aprendizagens duradouras ao permitir vivências que integram tentativa, análise e reconstrução de procedimentos. O jogo, nesse contexto, transforma o equívoco em oportunidade de investigação.

A lógica da experimentação dialoga com práticas pedagógicas que valorizam a descoberta guiada, nas quais o professor organiza condições favoráveis à exploração. Ischkanian et al. (2025), ao discutirem tecnologias digitais na formação docente, destacam que a mediação qualificada é determinante para potencializar recursos educacionais. A interação não ocorre de modo espontâneo, mas exige intencionalidade e planejamento.

O uso de jogos digitais como ambiente de aprendizagem intensifica possibilidades de simulação e tomada de decisão. Jesus e Propodoski (2012) argumentam que a ludicidade digital

favorece o letramento em contextos tecnológicos, promovendo compreensão crítica das interfaces e dos processos interativos. Essa dimensão amplia o alcance da experimentação, integrando aspectos cognitivos e comunicativos.

A autonomia emergente das práticas interativas está relacionada à capacidade de escolha e à responsabilização progressiva pelas próprias ações. Kishimoto (s.d.) enfatiza que o jogo na educação infantil deve preservar sua natureza formativa, oferecendo desafios compatíveis com o desenvolvimento infantil. A estrutura do jogo, ao apresentar regras claras e objetivos definidos, estimula organização mental e autorregulação.

A aprendizagem baseada em interação também fortalece competências sociais, uma vez que muitas atividades lúdicas ocorrem em colaboração. Ischkanian et al. (2025), ao abordarem o impacto das inovações tecnológicas, destacam que recursos digitais podem contribuir para práticas inclusivas quando integrados a estratégias pedagógicas adequadas. A interação compartilhada favorece diálogo, negociação e construção coletiva de soluções.

A experimentação em ambientes digitais permite que a criança observe resultados imediatos de suas escolhas, criando ciclo contínuo de ação e reflexão. Ischkanian (2018) descreve o brincar como espaço privilegiado para desenvolvimento integral, no qual se consolidam habilidades cognitivas e socioemocionais. Esse movimento reflexivo fortalece compreensão de processos e incentiva postura investigativa.

O erro, frequentemente interpretado como falha, assume papel formativo quando integrado a propostas pedagógicas estruturadas. Ischkanian e Maciel (2017) indicam que o lúdico possibilita reorganização de estratégias sem gerar constrangimento, preservando motivação intrínseca. Jogos digitais ampliam essa possibilidade ao permitir repetição de tentativas em ambiente seguro.

A interação mediada por tecnologia também exige formação docente consistente, capaz de orientar experiências com critérios pedagógicos claros. Ischkanian et al. (2025) ressaltam que a capacitação para o uso de tecnologias digitais é condição indispensável para práticas educacionais eficazes. O professor atua como mediador que organiza desafios, acompanha processos e estimula reflexão.

No âmbito da aprendizagem significativa, a articulação entre experiência prática e construção conceitual mostra-se essencial. Ishkanian et al. (2024) afirmam que o brincar promove integração entre conhecimento prévio e novas descobertas, favorecendo consolidação de saberes. Jogos digitais, quando alinhados a objetivos educacionais, potencializam esse processo ao oferecer estímulos interativos.

A dimensão inclusiva da aprendizagem interativa merece destaque, sobretudo em contextos diversos. Ischkanian et al. (2025) apontam que tecnologias podem ampliar

participação de estudantes com diferentes necessidades, desde que planejadas com sensibilidade pedagógica. A experimentação digital pode incorporar recursos adaptativos que respeitem ritmos individuais.

A interação contínua com desafios progressivos contribui para fortalecimento da autoestima e da confiança nas próprias capacidades. Ischkanian (2018) observa que o jogo promove experiências que estruturam identidade e autonomia infantil. Ao experimentar, revisar e avançar, a criança constrói percepção positiva sobre seu potencial.

A convergência entre ludicidade e tecnologia estabelece ambiente propício para aprendizagem ativa e crítica. Ischkanian e Maciel (2017) evidenciam que o lúdico constitui eixo central na organização do processo educativo na infância, reforçando que a experiência deve ser significativa e contextualizada. Jogos digitais, nesse panorama, ampliam possibilidades sem substituir práticas presenciais, mas complementando-as.

A aprendizagem baseada em interação e experimentação, portanto, redefine a dinâmica pedagógica ao valorizar participação, investigação e construção progressiva do conhecimento. Fundamentada nas contribuições de Ischkanian e colaboradores, essa abordagem reconhece o brincar como elemento estruturante do desenvolvimento e compreende os jogos digitais como extensões contemporâneas desse princípio formativo. O resultado é um percurso educativo que integra autonomia, reflexão e criatividade em experiências que transformam desafios em oportunidades de crescimento intelectual e social.

2.4. INTEGRAÇÃO INTERDISCIPLINAR

A integração interdisciplinar mediada por jogos digitais representa estratégia pedagógica capaz de articular diferentes campos do conhecimento em experiências educacionais coesas e significativas. Palaiologou (2016) destaca que o uso de tecnologias na primeira infância exige compreensão pedagógica consistente, evitando fragmentação das práticas e promovendo intencionalidade no planejamento. Nesse contexto, os jogos digitais podem funcionar como eixos organizadores de projetos que conectam linguagem, matemática, artes e ciências.

A articulação entre áreas curriculares favorece compreensão ampliada dos fenômenos estudados, rompendo barreiras disciplinares rígidas. Papert (1980) defende que o contato com computadores pode estimular ideias poderosas e promover aprendizagem ativa, sobretudo quando a criança participa da construção do próprio conhecimento. Jogos digitais integrados a projetos temáticos permitem explorar narrativas, cálculos, experimentações visuais e investigações científicas em um mesmo ambiente interativo.

No campo da linguagem, os recursos digitais ampliam possibilidades de leitura, escrita e interpretação por meio de interfaces multimodais. Larcher e Veronese (2014) ressaltam que o letramento digital envolve compreensão crítica de ferramentas tecnológicas e de suas linguagens específicas. Ao integrar jogos digitais às práticas de linguagem, o professor cria situações comunicativas que combinam texto, imagem, som e movimento.

A matemática encontra nos jogos digitais um espaço fértil para exploração de padrões, contagem, organização espacial e resolução de problemas. Essa abordagem dialoga com perspectivas que valorizam aprendizagem significativa, nas quais conceitos ganham sentido em contextos concretos. Plowman e McPake (2013) questionam mitos relacionados ao uso precoce da tecnologia, indicando que experiências digitais mediadas podem contribuir para desenvolvimento cognitivo quando estruturadas com critérios pedagógicos claros.

As artes também podem ser incorporadas a projetos interdisciplinares apoiados por jogos digitais, ampliando repertórios expressivos e criativos. A interação com ambientes gráficos estimula percepção estética e experimentação visual, fortalecendo sensibilidade e imaginação. Nesse cenário, o jogo digital deixa de ser recurso isolado e passa a integrar propostas que valorizam criação artística e interpretação simbólica.

No campo das ciências, simulações digitais possibilitam observar fenômenos naturais, testar hipóteses e acompanhar resultados em tempo real. Essa dinâmica favorece postura investigativa e incentiva formulação de perguntas consistentes. Papert (1980) enfatiza que ambientes computacionais podem transformar o modo como crianças constroem explicações sobre o mundo, promovendo raciocínio estruturado.

A organização de projetos interdisciplinares requer fundamentação metodológica sólida, capaz de sustentar escolhas pedagógicas coerentes. Narciso e Santana (2025) argumentam que a revisão crítica das metodologias científicas amplia qualidade das pesquisas em educação, contribuindo para práticas mais consistentes. Essa perspectiva inspira planejamento cuidadoso na integração entre jogos digitais e currículo.

A sistematização das evidências disponíveis também fortalece decisões educacionais relacionadas ao uso de tecnologias. Page et al. (2021) apresentam diretrizes para elaboração de revisões sistemáticas, destacando transparência e rigor na seleção de estudos. Morales (2022) complementa essa discussão ao explicar como o modelo PRISMA pode orientar organização metodológica em pesquisas educacionais.

Ao incorporar princípios de revisão estruturada, projetos pedagógicos baseados em jogos digitais tornam-se mais alinhados a fundamentos científicos. A análise criteriosa de referências amplia compreensão sobre impactos e potencialidades da tecnologia na infância.

Esse cuidado metodológico contribui para integração interdisciplinar fundamentada em evidências.

A interdisciplinaridade mediada por jogos digitais também favorece aprendizagem contextualizada, na qual conhecimentos são aplicados a situações próximas da realidade das crianças. Palaiologou (2016) observa que tecnologias devem ser interpretadas dentro de práticas pedagógicas que valorizem interação social e desenvolvimento integral. A articulação entre áreas do conhecimento amplia significado das atividades realizadas.

A construção de projetos integrados estimula colaboração entre estudantes, promovendo diálogo e troca de estratégias. Jogos digitais podem criar desafios que exigem comunicação, planejamento coletivo e análise compartilhada de soluções. Essa dinâmica reforça conexões entre competências cognitivas e habilidades socioemocionais.

O planejamento interdisciplinar exige clareza de objetivos e coerência entre conteúdos trabalhados. Larcher e Veronese (2014) indicam que o letramento digital do professor constitui elemento essencial para uso consciente de tecnologias no ambiente escolar. A formação docente sustenta integração efetiva entre disciplinas, evitando utilização superficial dos recursos digitais.

A presença de jogos digitais em projetos temáticos amplia possibilidades de avaliação formativa, permitindo acompanhar processos de aprendizagem de maneira contínua. A observação das interações revela estratégias utilizadas pelas crianças na resolução de desafios, oferecendo subsídios para intervenções pedagógicas. Plowman e McPake (2013) ressaltam que a mediação adulta é determinante para que experiências tecnológicas produzam efeitos positivos.

A integração interdisciplinar mediada por jogos digitais, quando fundamentada teoricamente, fortalece aprendizagem contextualizada e significativa. A articulação entre linguagem, matemática, artes e ciências amplia horizontes formativos e promove compreensão sistêmica do conhecimento. Sustentada por referenciais como Papert (1980), Palaiologou (2016) e diretrizes metodológicas discutidas por Page et al. (2021) e Morales (2022), essa abordagem consolida proposta pedagógica capaz de transformar ambientes digitais em espaços de investigação, criação e construção compartilhada do saber.

2.5. DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

O fortalecimento das competências socioemocionais na infância encontra terreno fértil em experiências lúdicas mediadas por tecnologias digitais, especialmente quando organizadas em contextos colaborativos. Vygotsky (1987) afirma que o desenvolvimento humano ocorre nas interações sociais, nas quais a linguagem e os instrumentos culturais desempenham papel

estruturante. Ao participar de jogos em grupo, a criança amplia repertórios de comunicação e aprende a negociar significados com os pares.

A cooperação emergente em ambientes digitais compartilhados favorece a construção de vínculos e o reconhecimento do outro como parceiro de aprendizagem. Vygotsky (1998) destaca que as funções psicológicas superiores se consolidam por meio da mediação social, aspecto que se intensifica quando a atividade exige coordenação coletiva. Jogos colaborativos criam situações em que decisões precisam ser discutidas, estimulando escuta ativa e argumentação respeitosa.

A tomada de decisão em contextos interativos envolve análise de alternativas e consideração de consequências, habilidades que podem ser exercitadas por meio de desafios digitais estruturados. Winnicott (1971) compreende o brincar como espaço potencial no qual a criatividade e a construção subjetiva se desenvolvem em segurança emocional. Nesse ambiente, erros não são penalizados, mas interpretados como parte do processo de aprendizagem.

A resolução coletiva de problemas em jogos digitais amplia a percepção de responsabilidade compartilhada. Stephen e Plowman (2014) propõem classificação do digital play que evidencia diferentes formas de engajamento infantil com tecnologias, incluindo experiências colaborativas. Essa perspectiva reforça que o uso pedagógico deve considerar interação entre crianças, evitando práticas isoladas e individualizadas.

A comunicação constitui eixo central das competências socioemocionais, pois permite expressão de sentimentos, intenções e estratégias. Xavier (2005) relaciona letramento digital ao domínio de linguagens contemporâneas, destacando que compreender ambientes tecnológicos implica desenvolver novas formas de expressão. Jogos digitais colaborativos estimulam diálogos, explicações e acordos necessários para avanço nas tarefas propostas.

O respeito às regras nos ambientes lúdicos contribui para internalização de normas sociais e compreensão de limites coletivos. Vygotsky (1987) observa que o jogo cria situação imaginária estruturada por regras que orientam o comportamento infantil. Ao seguir critérios estabelecidos em plataformas digitais, a criança exercita autorregulação e disciplina compartilhada.

A interação mediada por tecnologias também exige sensibilidade para inclusão e diversidade. Silva et al. discutem recursos adaptativos que garantem participação plena de estudantes com diferentes necessidades, fortalecendo práticas acessíveis. Ambientes digitais colaborativos podem incorporar funcionalidades que ampliem engajamento e equidade.

O impacto das mídias na vida infantil demanda reflexão crítica sobre qualidade das experiências oferecidas. Ribeiro (2002) analisa a influência da mídia na educação infantil, ressaltando que o contexto de exposição deve ser acompanhado por mediação consciente. Jogos

digitais utilizados pedagogicamente podem transformar consumo passivo em vivência interativa orientada.

Dados sobre uso de mídia por crianças pequenas evidenciam presença significativa de dispositivos no cotidiano. Rideout (2017) apresenta levantamento que demonstra ampla utilização de telas na faixa etária inicial, indicando necessidade de intervenção educativa responsável. A escola, ao organizar atividades colaborativas, converte esse cenário em oportunidade de desenvolvimento social.

A ludicidade digital, quando integrada ao currículo, favorece construção de empatia e compreensão das emoções próprias e alheias. Silva (2025) destaca que experiências digitais podem promover engajamento significativo quando articuladas a objetivos formativos. Jogos em equipe estimulam reconhecimento de papéis e fortalecimento de relações interpessoais.

O brincar na era tecnológica modifica vivências infantis, exigindo equilíbrio entre experiências virtuais e interações presenciais. Silva e Goulart (2022) analisam implicações dessas transformações, ressaltando importância de preservar dimensões simbólicas do jogo. Ambientes digitais colaborativos podem complementar práticas tradicionais, ampliando repertório social.

A mediação docente assume função determinante na promoção de competências socioemocionais em contextos digitais. Vygotsky (1998) enfatiza que aprendizagem ocorre na zona de desenvolvimento proximal, espaço no qual apoio do adulto potencializa conquistas. O professor organiza desafios que incentivam cooperação e diálogo estruturado.

A formação de professores para uso de tecnologias digitais sustenta práticas pedagógicas mais conscientes e inclusivas. Silva et al. defendem desenvolvimento de recursos adaptativos que favoreçam participação de todos, indicando que planejamento cuidadoso amplia alcance educacional. Essa preparação profissional contribui para que jogos digitais sejam instrumentos de interação construtiva.

O estudo do brincar como fenômeno cultural revela sua relevância na constituição da subjetividade infantil. Winnicott (1971) descreve o jogo como espaço de transição entre realidade interna e externa, no qual criatividade e socialização se articulam. Jogos digitais, quando integrados a propostas colaborativas, podem preservar essa dimensão simbólica.

O desenvolvimento comunicativo mediado por brincadeiras estruturadas demonstra que interação social favorece expressão e compreensão mútua. Silva et al. (2025) evidenciam impacto positivo dessas práticas no fortalecimento das trocas verbais e não verbais. Ao trabalhar em equipe durante jogos digitais, as crianças exercitam cooperação, empatia e resolução compartilhada de desafios, consolidando habilidades sociais essenciais para sua trajetória formativa.

2.6. USO INTENCIONAL DA TECNOLOGIA COM MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA

A incorporação de recursos digitais no ambiente da Educação Infantil exige compreensão crítica acerca de seus propósitos formativos e de suas implicações pedagógicas. Palaiologou (2016) argumenta que a presença de tecnologias na primeira infância demanda fundamentação teórica consistente, evitando práticas descontextualizadas. O uso intencional da tecnologia pressupõe planejamento curricular, definição de objetivos claros e acompanhamento constante do processo de aprendizagem.

A inovação educacional não se limita à introdução de dispositivos eletrônicos no cotidiano escolar. Buckingham (2013) observa que o aprendizado na cultura digital envolve dimensões sociais e simbólicas que ultrapassam a dimensão técnica. Nesse sentido, a mediação docente transforma o recurso digital em ferramenta de investigação, diálogo e construção de sentidos.

O professor ocupa posição central na organização de experiências que integrem tecnologia e desenvolvimento infantil. Vygotsky (1987) sustenta que as funções psicológicas superiores se formam por meio da mediação social e do uso de instrumentos culturais. A atuação docente orienta o percurso das crianças, estabelecendo desafios compatíveis com suas possibilidades e promovendo avanços graduais.

O equilíbrio entre experiências tecnológicas e brincadeiras concretas constitui princípio fundamental para garantir integralidade no processo educativo. Winnicott (1971) compreende o brincar como espaço potencial no qual a criatividade emerge de maneira segura. A tecnologia, quando articulada a atividades lúdicas presenciais, amplia repertórios sem substituir interações corporais e simbólicas.

A segurança digital integra o planejamento pedagógico responsável, especialmente em contextos que envolvem crianças pequenas. Rideout (2017) apresenta dados que evidenciam ampla exposição infantil a mídias digitais, o que reforça a necessidade de supervisão qualificada. A mediação consciente permite transformar o contato com telas em experiência orientada e reflexiva.

A intencionalidade no uso de tecnologias requer alinhamento com objetivos curriculares e competências previstas nas diretrizes educacionais. Brasil (2001) estabelece princípios que garantem inclusão e equidade no processo de ensino, orientando práticas que respeitem diversidade e desenvolvimento integral. A tecnologia, nesse quadro, deve funcionar como apoio às metas pedagógicas e não como finalidade em si mesma.

A formação docente constitui elemento decisivo para que o uso tecnológico produza impactos positivos. Ischkanian, Cabral e colaboradores (2025) destacam que a capacitação para o ensino híbrido e remoto fortalece práticas pedagógicas mediadas por recursos digitais.

Professores preparados conseguem selecionar ferramentas adequadas, avaliar resultados e ajustar estratégias conforme as necessidades do grupo.

A ludicidade permanece como fundamento estruturante das experiências na infância. Ischkanian e Maciel (2017) afirmam que jogos, brinquedos e brincadeiras organizam processos de aprendizagem significativos quando integrados ao planejamento pedagógico. A tecnologia, ao ser incorporada ao universo lúdico, pode ampliar possibilidades expressivas e investigativas.

O uso consciente de mídias digitais também dialoga com a construção do letramento digital desde os primeiros anos. Larcher e Veronese (2014) defendem que o domínio crítico das ferramentas tecnológicas integra a formação contemporânea do educador e do estudante. A mediação pedagógica garante que a exploração digital ocorra com critérios éticos e educacionais.

A análise das transformações culturais promovidas pelas tecnologias exige perspectiva crítica e contextualizada. Ribeiro (2002) discute a influência da mídia na educação infantil, indicando que a presença de recursos audiovisuais modifica interações e percepções das crianças. A escola pode orientar esse processo, promovendo reflexão sobre conteúdos e experiências vivenciadas.

A integração entre tecnologia e práticas inclusivas amplia oportunidades de participação. Silva e colaboradores ressaltam que recursos adaptativos e multimídia favorecem acessibilidade e equidade no ambiente educacional. A mediação docente assegura que todos os estudantes possam usufruir das propostas digitais de maneira significativa.

A inovação pedagógica envolve também revisão constante de metodologias e procedimentos investigativos que fundamentam decisões educacionais. Creswell (2021) destaca a importância de delineamentos metodológicos coerentes com os objetivos da pesquisa e da prática. Essa reflexão contribui para que o uso da tecnologia seja sustentado por evidências e análises consistentes.

A organização de projetos que integrem tecnologia e brincadeira exige compreensão das dinâmicas interativas que emergem nas atividades digitais. Stephen e Plowman (2014) propõem classificação do digital play que auxilia na compreensão das diferentes formas de engajamento infantil. Essa distinção favorece escolhas pedagógicas mais precisas e alinhadas ao desenvolvimento das crianças.

A mediação intencional também implica monitoramento contínuo das experiências realizadas. Vygotsky (1998) enfatiza que o aprendizado ocorre na interação entre sujeito e contexto social, mediado por instrumentos culturais. O professor atua como orientador que estrutura situações desafiadoras, promovendo autonomia progressiva.

O uso responsável da tecnologia, portanto, não se restringe à disponibilidade de equipamentos, mas envolve reflexão ética, planejamento pedagógico e compromisso com o desenvolvimento integral. Almeida (2009) ressalta que a ludicidade constitui instrumento pedagógico capaz de articular prazer e aprendizagem quando utilizada com intencionalidade. A integração entre tecnologia e brincadeira concreta consolida ambiente educativo equilibrado, no qual inovação e mediação caminham de forma articulada em favor da formação infantil.

3. CONCLUSÃO

A análise desenvolvida ao longo deste estudo evidencia que os jogos digitais podem ocupar papel estratégico na implementação da BNCC de Computação na Educação Infantil, desde que inseridos em propostas pedagógicas planejadas e coerentes com os objetivos curriculares. A integração entre tecnologia e práticas educativas não se limita à introdução de dispositivos, mas envolve intencionalidade formativa, organização didática e compromisso com o desenvolvimento integral das crianças. Quando compreendidos como recursos de aprendizagem, os jogos digitais ampliam possibilidades de exploração, investigação e construção de conhecimento em contextos significativos.

Os resultados das reflexões teóricas indicam que o pensamento computacional pode ser introduzido de maneira progressiva, respeitando o ritmo de desenvolvimento infantil e valorizando experiências lúdicas. Conceitos como sequência, padrões, resolução de problemas e organização lógica tornam-se mais acessíveis quando vivenciados em ambientes interativos, nos quais a criança participa ativamente do processo. Essa aproximação favorece aprendizagem contextualizada, estimulando curiosidade e capacidade de análise desde os primeiros anos escolares.

Observa-se também que a mediação docente permanece elemento central para garantir qualidade pedagógica nas experiências digitais. O professor atua como orientador que seleciona ferramentas adequadas, estabelece objetivos claros e acompanha o percurso de cada criança. Essa atuação qualificada assegura equilíbrio entre atividades tecnológicas e brincadeiras concretas, preservando a centralidade do brincar como princípio estruturante da Educação Infantil.

A implementação da BNCC de Computação encontra nos jogos digitais um aliado para promover práticas interdisciplinares, articulando linguagem, matemática, artes e ciências em projetos integrados. Essa perspectiva fortalece conexões entre áreas do conhecimento e contribui para aprendizagem mais dinâmica e significativa. A tecnologia, quando utilizada com planejamento, amplia horizontes formativos sem substituir experiências corporais, sociais e simbólicas indispensáveis ao desenvolvimento infantil.

A dimensão socioemocional também se beneficia da utilização pedagógica de jogos digitais, especialmente em situações colaborativas que estimulam cooperação, comunicação e respeito às regras. Ao enfrentar desafios em grupo, as crianças desenvolvem habilidades de convivência, aprendem a negociar soluções e exercitam tomada de decisão compartilhada. Essas competências são fundamentais para formação cidadã e para construção de ambientes escolares mais participativos.

Outro aspecto relevante refere-se à inclusão e à acessibilidade, que devem orientar toda proposta educativa contemporânea. Jogos digitais podem incorporar recursos adaptativos que favoreçam participação de estudantes com diferentes necessidades, ampliando oportunidades de aprendizagem. Quando integrados a práticas sensíveis e planejadas, esses recursos contribuem para redução de barreiras e promoção de equidade no espaço escolar.

A formação docente emerge como condição indispensável para consolidação dessa abordagem. O domínio dos fundamentos da cultura digital, aliado ao conhecimento das diretrizes curriculares, fortalece a capacidade do professor de transformar jogos em instrumentos de aprendizagem intencional. Investimentos em capacitação ampliam segurança profissional e garantem uso crítico e responsável das tecnologias no cotidiano pedagógico.

Do ponto de vista metodológico, a fundamentação teórica construída ao longo do trabalho reforça a importância de decisões baseadas em evidências e na análise cuidadosa da literatura. A compreensão das transformações culturais provocadas pelas tecnologias digitais permite interpretar os jogos como parte integrante da realidade contemporânea das crianças. A escola assume papel ativo na mediação entre cultura digital e formação humana.

Os jogos digitais, quando incorporados a propostas pedagógicas cuidadosamente estruturadas, ampliam possibilidades de aprendizagem ao favorecer experiências interativas que estimulam investigação, experimentação e construção progressiva de conhecimentos. Sua utilização alinhada à BNCC de Computação contribui para que conceitos relacionados ao pensamento computacional sejam introduzidos de maneira contextualizada, respeitando as especificidades do desenvolvimento infantil e valorizando a dimensão lúdica como elemento central do processo educativo. Ao integrar desafios digitais a situações significativas de aprendizagem, o ambiente escolar passa a oferecer oportunidades para que as crianças desenvolvam estratégias, organizem informações e compreendam relações lógicas em contextos concretos e estimulantes.

A articulação entre ludicidade, mediação docente e planejamento curricular fortalece a qualidade das experiências educacionais, garantindo que a tecnologia seja utilizada como instrumento de ampliação das possibilidades formativas e não como finalidade em si mesma. O professor, ao assumir papel de orientador e mediador, assegura equilíbrio entre interações

digitais e vivências presenciais, promovendo segurança, intencionalidade e coerência pedagógica. Essa integração favorece o desenvolvimento integral das crianças, estimulando competências cognitivas, sociais e criativas, ao mesmo tempo em que contribui para a formação de atitudes éticas e responsáveis diante das tecnologias, preparando-as para participação ativa e consciente na sociedade contemporânea.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Cooperativa do Fitness, jan. 2009.

BATISTA, L. S; KUMADA, K. M. O. **Análise metodológica sobre as diferentes configurações da pesquisa bibliográfica.** Revista Brasileira de Iniciação Científica (RBIC), IFSP Itapetininga, v. 8, e021029, p. 1-17, 2021.

BRASIL. **Diretrizes nacionais para a educação especial na educação básica**. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. Brasília: MEC/SEESP, 2001.

BUCKINGHAM, David. **Beyond technology: children's learning in the age of digital culture**. Cambridge: Polity Press, 2013.

CABRAL, Gladys. Nogueira. A **utilização da realidade virtual como ferramenta de aprendizagem de espanhol: uma análise comparativa entre métodos tradicionais e inovações tecnológicas.** In: CABRAL, Gladys Nogueira (org.). Psicologia, tecnologias e educação: reflexões contemporâneas. v. III. Alegrete, RS: Editora TerriED, 2024. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/38657562. Acesso em: 18 fev. 2026.

CRESWELL, John W. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto**. 5. ed. Porto Alegre: Penso, 2021.

DONOHUE, Chip (Ed.). **Technology and digital media in the early years: tools for teaching and learning**. New York: Routledge, 2015.

FÁVERO, A. A.; CENTENARO, J. B. **A pesquisa documental nas investigações de políticas educacionais: potencialidades e limites.** Contrapontos, v. 19, n. 1, p. 170-184, 2019.

GALVÃO, M. C. B.; RICARTE, I. L. M**. Revisão sistemática da literatura: conceituação, produção e publicação.** Logeion: Filosofia da informação, v. 6, n. 1, p. 57-73, 2019.

ISCHKANIAN, Simone Helen Drumond. **O significado do jogo, brincadeira e do brinquedo no desenvolvimento e formação da criança na educação infantil.** São Paulo: Soescola, 2018. 36 p. Disponível em: https://www.soescola.com/uploads/2018/01/SHD_Ischkanian_O_Significado_do_Jogo_Brincadeira_e_do_Brinquedo_no_Desenvolvimento_e_Formacao_da_crianca_na_Educacao_Infantil.pdf. Acesso em: 19 fev. 2026.

ISCHKANIAN, Simone Helen Drumond; CABRAL, Gladys Nogueira; DEMO, Giane; RONQUE, Wanessa Delgado Silva; SANTOS, Eliane Aparecida da Silva; SILVA, Francisca Araújo da; ISCHKANIAN, Sandro Garabed. **O impacto das inovações tecnológicas nas áreas de saúde e educação inclusiva: como as novas tecnologias estão modificando as práticas pedagógicas e as pesquisas nas áreas da educação global e saúde.** Clube de Autores, 2025. Disponível em: https://www.academia.edu/126987303/O_IMPACTO_DAS_INOVA%C3%87%C3%95ES_TECNOL%C3%93GICAS_NAS_%C3%81REAS_DE_SA%C3%9ADE_E_EDUCA%C3%87%C3%83O_INCLUSIVA?(..). Acesso em: 18 fev. 2026.

ISCHKANIAN, Simone Helen Drumond; CABRAL, Gladys Nogueira; ISCHKANIAN, Sandro Garabed; FELISBERTO, Larissa de Sá Cardoso; FRANDELIND, Cristiane Francisca; OLIVEIRA JÚNIOR, José Maria de; CARVALHO, Silvana Nascimento de. **Tecnologias digitais na formação de professores: capacitação para o ensino híbrido e remoto.** Clube de Autores, 2025. Disponível em: https://www.passeidireto.com/arquivo/161188417/tecnologias-digitais-na-formacao-de-professores. Acesso em: 19 fev. 2026.

ISCHKANIAN, Simone Helen Drumond; MACIEL, Érica Ribeiro de Souza. **O lúdico: jogos, brinquedos e brincadeiras na construção do processo de aprendizagem na educação infantil.** Revista Eletrônica Mutações, v. 8, n. 14, p. 202–206, 2017. Disponível em: https://periodicos.ufam.edu.br/index.php/relem/article/view/3592. Acesso em: 19 fev. 2026.

ISHKANIAN, Simone Helen Drumond; CABRAL, Gladys Nogueira; SILVA, Lucas Serrão da; ISHKANIAN, Sandro Garabed; SANTOS, Leizane Ferreira dos; CARVALHO, Silvana Nascimento de; VENDITTE, Neusa. **O lúdico e a aprendizagem significativa: a importância do brincar no desenvolvimento infantil.** 55 p. 2024. Disponível em: https://www.academia.edu/126449626/O_L%C3%9ADCO_E_A_APRENDIZAGEM_SIGNIFICATIVA. Acesso em: 19 fev. 2026.

JESUS, Elza Santos Moura; PROPODOSKI, Neiva. **Letramento digital através da ludicidade digital**. 2012.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 13. ed. São Paulo: Cortez, p. 15–48.

LARCHER, Laísa; VERONESE, Isabele. **Letramento digital: guia prático para professor de ensino fundamental I**. São Paulo: Editora Escala, ed. 116, 2014.

MORALES, W. G. B**. Análisis de Prisma como Metodología para Revisión Sistemática: una Aproximación General.** Saúde em Redes, v. 8, n. sup1, p. 339-360, 2022.

NARCISO, R.; SANTANA, A. C. A. **Metodologias científicas na educação: uma revisão crítica e proposta de novos caminhos.** ARACÊ, v. 6, n. 4, p. 19459-19475, 2025.

PAGE, M. J et al. **The PRISMA 2020 statement: an updated guideline for reporting systematic reviews.** BMJ, v. 1, n. 1, p. 1-1, 29 mar. 2021.

PALAI OLOGOU, Ioanna. **Children under five and digital technologies: implications for early years pedagogy**. European Early Childhood Education Research Journal, v. 24, n. 1, p. 5–24, 2016.

PAPERT, Seymour. **Mindstorms: children, computers, and powerful ideas**. New York: Basic Books, 1980.

PLOWMAN, Lydia; MCPA KE, Joanna. **Seven myths about young children and technology**. Childhood Education, v. 89, n. 1, p. 27–33, 2013.

RIBEIRO, Márcia Campos. **A influência da mídia na educação infantil com crianças de quatro a cinco anos**. Rio de Janeiro, dez. 2002.

RIDEOUT, Victoria. **The Common Sense Census: media use by kids age zero to eight**. San Francisco: Common Sense Media, 2017.

SILVA, Alexia Poliana Rezer da. **Ludicidade digital na educação infantil**. Revista Acadêmica da Lusofonia, [S. l.], v. 2, n. 10, p. 1–11, 2025. DOI: 10.69807/2966-0785.2025.212.

SILVA, L. R. C. et al. **Pesquisa documental: alternativa investigativa na formação docente.** In: IX Congresso Nacional de Educação – EDUCERE. Anais. Paraná, 2009. p. 4554-4566.

SILVA, Larissa Oliveira da; GOULART, Mariléia Mendes. **O brincar na era da tecnologia: implicações nas vivências das crianças**. Tubarão: RUNA – Repositório Universitário da Ânima/UNISUL, dez. 2022.

SILVA, Francisca Araújo da; ISCHKANIAN, Simone Helen Drumond; CABRAL, Gladys Nogueira; ISCHKANIAN, Sandro Garabed; CARVALHO, Silvana Nascimento de; CARVALHO, Gabriel Nascimento de; RODRIGUES, Rosimery Mendes; CARVALHO, Eliana Drumond de. **Impacto das interações sociais mediadas por brincadeiras estruturadas no desenvolvimento comunicativo de crianças autistas de 4 anos.** 2025. Disponível em: https://www.passeidireto.com/arquivo/196982118/brincadeiras-estruturadas-no-desenvolvimento-comunicativo-de-criancas-autistas-d. Acesso em: 19 fev. 2026.

SILVA, Francisca Araújo da; MENDES, Maria Rita Araújo da Silva; PEREIRA, Netania Martins; NUNES, Izes Deise Silva de Sousa; MEDEIROS, Adriana dos Santos; NASCIMENTO, Jessica Iara; ROSA, Karyanne Moreira da Silva Nogueira; SILVA, Helen Taciene Santos Rabelo da; FERNANDES, Alyne Mônica dos Santos; SOUSA, Elaine Gabriel de**. Inclusão e acessibilidade: desenvolvimento de materiais adaptativos e recursos multimídia para atender alunos com diferentes necessidades, garantindo participação plena de todos.** Disponível em: https://www.calameo.com/books/00727811151943831610e. Acesso em: 19 fev. 2026.

STEPHEN, Christine; PLOWMAN, Lydia. **Digital play: a new classification**. Early Years, v. 34, n. 2, p. 231–244, 2014.

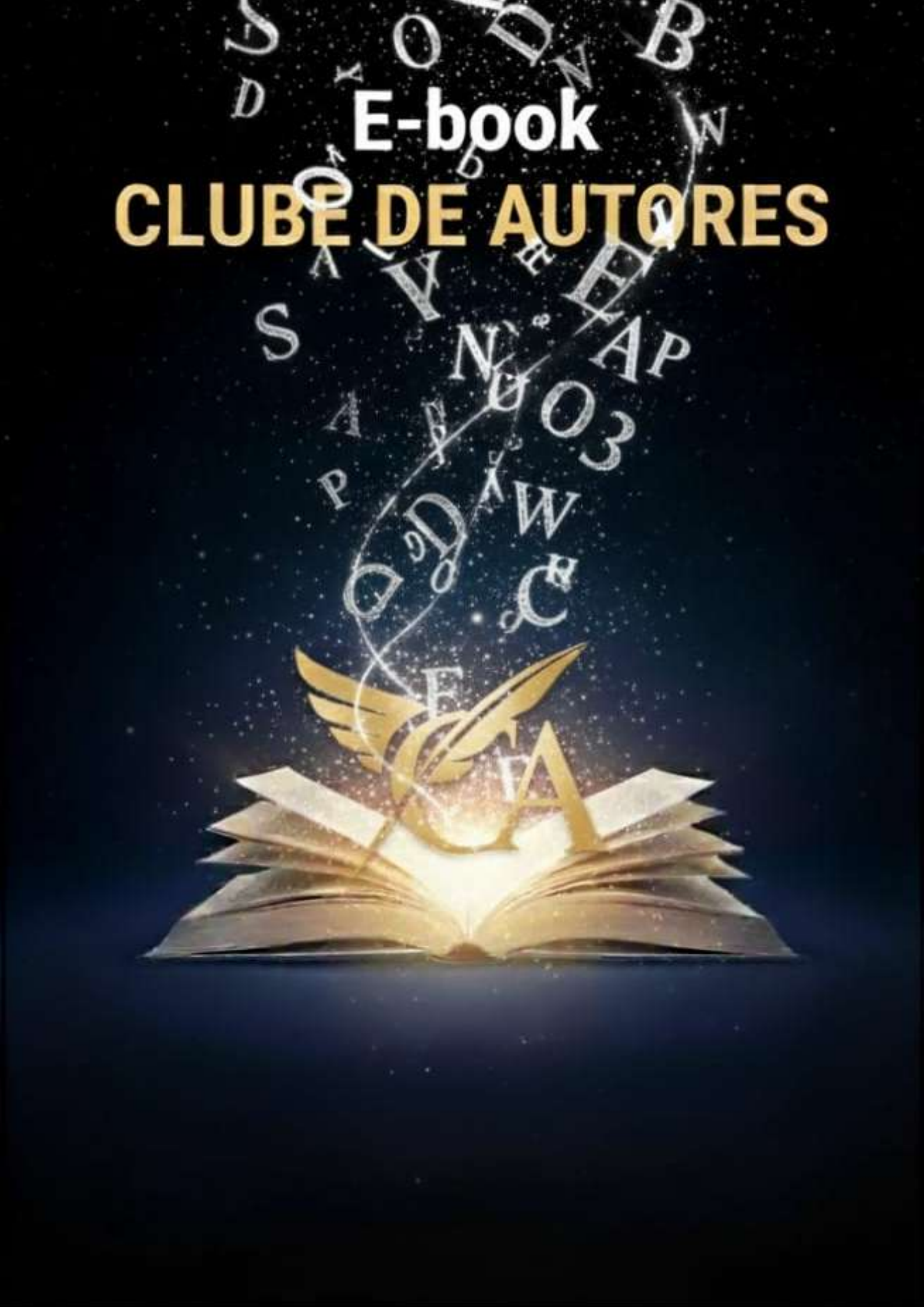
VIGOTSKY, L.S. **O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Trad. José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Aleche. 6ª Ed. São Paulo : Fontes, 1998.

VYGOTSKY, L. S. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo.** In: Brasil MEC/ SEB. Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade/ organização Jeanete Beauchamp, Sandra Denise pagel, Aricélia Ribeiro do Nascimento. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 1987. p. 35 e a p.117.

VYGOTSKY. L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1987.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1971.

XAVIER, Antônio Carlos dos Santos. **Letramento digital e ensino**. 2005.


E-book
CLUBE DE AUTORES

Fabiane Bandeira Viana

JOGOS DIGITAIS COMO FERRAMENTA PARA IMPLEMENTAR A BNCC DE COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

COMPUTADOR DE PAPEL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Fabiane Bandeira Viana
Simone Helen Drumond Ischkanian
Gladys Nogueira Cabral

COMPUTADOR DE PAPEL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ESCOLA:		
Professor (a):		**Data**

1. Meu nome no teclado

Objetivo: Reconhecer o próprio nome e letras iniciais.
Metodologia: Escrita no teclado de papel.
Faixa etária: 3–4 anos.

OBJETIVO (S) DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:

_____
_____

OBJETIVO (S) DO CONHECIMENTO:

_____
_____

EIXO TEMÁTICO – CONTEÚDO (S):

_____
_____

DESENVOLVIMENTO – AÇÕES DO/DA PROFESSOR (A):

_____
_____
_____
_____
_____
_____

RECURSOS DIDÁTICOS - MATERIAIS:

_____
_____
_____
_____

ÁREA DO CONHECIMENTO - CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

_____
_____

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:
( ) Conviver ( ) Brincar ( ) Participar ( ) Explorar ( ) Expressar ( ) Conhecer-se

AVALIAÇÃO DAS HABILIDADES:

_____
_____
_____
_____

COMPUTADOR DE PAPEL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ESCOLA:		
Professor (a):		**Data**

2. Teclado das emoções

Objetivo: Identificar e expressar sentimentos.
Metodologia: Cada tecla representa uma emoção.
Faixa etária: 4–5 anos.

OBJETIVO (S) DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:

OBJETIVO (S) DO CONHECIMENTO:

EIXO TEMÁTICO – CONTEÚDO (S):

DESENVOLVIMENTO – AÇÕES DO/DA PROFESSOR (A):

RECURSOS DIDÁTICOS - MATERIAIS:

ÁREA DO CONHECIMENTO - CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:
( ) Conviver ( ) Brincar ( ) Participar ( ) Explorar ( ) Expressar ( ) Conhecer-se

AVALIAÇÃO DAS HABILIDADES:

COMPUTADOR DE PAPEL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ESCOLA:		
Professor (a):		**Data**

3. Escrevendo palavras do dia

Objetivo: Desenvolver linguagem oral e escrita inicial.
Metodologia: Ditado coletivo no computador de papel.
Faixa etária: 5 anos.

OBJETIVO (S) DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:

OBJETIVO (S) DO CONHECIMENTO:

EIXO TEMÁTICO – CONTEÚDO (S):

DESENVOLVIMENTO – AÇÕES DO/DA PROFESSOR (A):

RECURSOS DIDÁTICOS - MATERIAIS:

ÁREA DO CONHECIMENTO - CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:
( ) Conviver ( ) Brincar ( ) Participar ( ) Explorar ( ) Expressar ( ) Conhecer-se

AVALIAÇÃO DAS HABILIDADES:

COMPUTADOR DE PAPEL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ESCOLA:		
Professor (a):		**Data**

4. Desenho no monitor

Objetivo: Expressar-se por meio de traços e cores.
Metodologia: Usar o espaço da "tela" para desenhar.
Faixa etária: 3–5 anos.

OBJETIVO (S) DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:

OBJETIVO (S) DO CONHECIMENTO:

EIXO TEMÁTICO – CONTEÚDO (S):

DESENVOLVIMENTO – AÇÕES DO/DA PROFESSOR (A):

RECURSOS DIDÁTICOS - MATERIAIS:

ÁREA DO CONHECIMENTO - CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:
( ) Conviver ( ) Brincar ( ) Participar ( ) Explorar ( ) Expressar ( ) Conhecer-se

AVALIAÇÃO DAS HABILIDADES:

COMPUTADOR DE PAPEL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ESCOLA:		
Professor (a):		**Data**

5. Jogo do clique imaginário

Objetivo: Desenvolver coordenação motora e atenção.
Metodologia: Simular uso do mouse.
Faixa etária: 4 anos.

OBJETIVO (S) DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:

OBJETIVO (S) DO CONHECIMENTO:

EIXO TEMÁTICO – CONTEÚDO (S):

DESENVOLVIMENTO – AÇÕES DO/DA PROFESSOR (A):

RECURSOS DIDÁTICOS - MATERIAIS:

ÁREA DO CONHECIMENTO - CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:
( ) Conviver ( ) Brincar ( ) Participar ( ) Explorar ( ) Expressar ( ) Conhecer-se

AVALIAÇÃO DAS HABILIDADES:

COMPUTADOR DE PAPEL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ESCOLA:		
Professor (a):		**Data**

6. Quem sou eu digital

Objetivo: Trabalhar identidade e autoestima.
Metodologia: Cada criança apresenta-se como se estivesse em vídeo.
Faixa etária: 4–5 anos.

OBJETIVO (S) DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:

OBJETIVO (S) DO CONHECIMENTO:

EIXO TEMÁTICO – CONTEÚDO (S):

DESENVOLVIMENTO – AÇÕES DO/DA PROFESSOR (A):

RECURSOS DIDÁTICOS - MATERIAIS:

ÁREA DO CONHECIMENTO - CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:
( ) Conviver ( ) Brincar ( ) Participar ( ) Explorar ( ) Expressar ( ) Conhecer-se

AVALIAÇÃO DAS HABILIDADES:

COMPUTADOR DE PAPEL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ESCOLA:		
Professor (a):		**Data**

7. Biblioteca virtual de papel

Objetivo: Incentivar escuta e imaginação.
Metodologia: Criar "livros digitais" desenhados.
Faixa etária: 3–5 anos.

OBJETIVO (S) DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:

OBJETIVO (S) DO CONHECIMENTO:

EIXO TEMÁTICO – CONTEÚDO (S):

DESENVOLVIMENTO – AÇÕES DO/DA PROFESSOR (A):

RECURSOS DIDÁTICOS - MATERIAIS:

ÁREA DO CONHECIMENTO - CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:
( ) Conviver ( ) Brincar ( ) Participar ( ) Explorar ( ) Expressar ( ) Conhecer-se

AVALIAÇÃO DAS HABILIDADES:

COMPUTADOR DE PAPEL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ESCOLA:		
Professor (a):		**Data**

8. Sons do teclado

Objetivo: Desenvolver percepção sonora.
Metodologia: Produzir sons ao tocar as teclas.
Faixa etária: 3 anos.

OBJETIVO (S) DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:

OBJETIVO (S) DO CONHECIMENTO:

EIXO TEMÁTICO – CONTEÚDO (S):

DESENVOLVIMENTO – AÇÕES DO/DA PROFESSOR (A):

RECURSOS DIDÁTICOS - MATERIAIS:

ÁREA DO CONHECIMENTO - CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:
( ) Conviver ( ) Brincar ( ) Participar ( ) Explorar ( ) Expressar ( ) Conhecer-se

AVALIAÇÃO DAS HABILIDADES:

COMPUTADOR DE PAPEL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ESCOLA:		
Professor (a):		**Data**

9. Construindo histórias

Objetivo: Estimular narrativa oral.
Metodologia: Criar histórias digitadas coletivamente.
Faixa etária: 5 anos.

OBJETIVO (S) DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:

OBJETIVO (S) DO CONHECIMENTO:

EIXO TEMÁTICO – CONTEÚDO (S):

DESENVOLVIMENTO – AÇÕES DO/DA PROFESSOR (A):

RECURSOS DIDÁTICOS - MATERIAIS:

ÁREA DO CONHECIMENTO - CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:
( ) Conviver ( ) Brincar ( ) Participar ( ) Explorar ( ) Expressar ( ) Conhecer-se

AVALIAÇÃO DAS HABILIDADES:

COMPUTADOR DE PAPEL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ESCOLA:		
Professor (a):		**Data**

10. Teclas das cores

Objetivo: Reconhecer cores e classificações.
Metodologia: Cada tecla representa uma cor.
Faixa etária: 3–4 anos.

OBJETIVO (S) DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:

OBJETIVO (S) DO CONHECIMENTO:

EIXO TEMÁTICO – CONTEÚDO (S):

DESENVOLVIMENTO – AÇÕES DO/DA PROFESSOR (A):

RECURSOS DIDÁTICOS - MATERIAIS:

ÁREA DO CONHECIMENTO - CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:
( ) Conviver ( ) Brincar ( ) Participar ( ) Explorar ( ) Expressar ( ) Conhecer-se

AVALIAÇÃO DAS HABILIDADES:

COMPUTADOR DE PAPEL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ESCOLA:		
Professor (a):		**Data**

11. Trabalho em dupla no computador de papel

Objetivo: Desenvolver cooperação.
Faixa etária: 4–5 anos.

OBJETIVO (S) DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:

_____
_____

OBJETIVO (S) DO CONHECIMENTO:

_____
_____

EIXO TEMÁTICO – CONTEÚDO (S):

_____
_____

DESENVOLVIMENTO – AÇÕES DO/DA PROFESSOR (A):

_____
_____
_____
_____
_____
_____

RECURSOS DIDÁTICOS - MATERIAIS:

_____
_____
_____
_____

ÁREA DO CONHECIMENTO - CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

_____
_____

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:
( ) Conviver ( ) Brincar ( ) Participar ( ) Explorar ( ) Expressar ( ) Conhecer-se

AVALIAÇÃO DAS HABILIDADES:

_____
_____
_____
_____

COMPUTADOR DE PAPEL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ESCOLA:		
Professor (a):		**Data**

12. Turnos de uso

Objetivo: Aprender respeito e espera.
Faixa etária: 3–5 anos.

OBJETIVO (S) DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:

_____
_____

OBJETIVO (S) DO CONHECIMENTO:

_____
_____

EIXO TEMÁTICO – CONTEÚDO (S):

_____
_____

DESENVOLVIMENTO – AÇÕES DO/DA PROFESSOR (A):

_____
_____
_____
_____
_____
_____

RECURSOS DIDÁTICOS - MATERIAIS:

_____
_____
_____
_____

ÁREA DO CONHECIMENTO - CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

_____
_____

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:
( ) Conviver ( ) Brincar ( ) Participar ( ) Explorar ( ) Expressar ( ) Conhecer-se

AVALIAÇÃO DAS HABILIDADES:

_____
_____
_____
_____

COMPUTADOR DE PAPEL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ESCOLA:		
Professor (a):		**Data**

13. Chat imaginário

Objetivo: Desenvolver escuta e diálogo.
Faixa etária: 5 anos.

OBJETIVO (S) DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:

OBJETIVO (S) DO CONHECIMENTO:

EIXO TEMÁTICO – CONTEÚDO (S):

DESENVOLVIMENTO – AÇÕES DO/DA PROFESSOR (A):

RECURSOS DIDÁTICOS - MATERIAIS:

ÁREA DO CONHECIMENTO - CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:
( ) Conviver ( ) Brincar ( ) Participar ( ) Explorar ( ) Expressar ( ) Conhecer-se

AVALIAÇÃO DAS HABILIDADES:

COMPUTADOR DE PAPEL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ESCOLA:		
Professor (a):		**Data**

14. Compartilhando descobertas

Objetivo: Incentivar socialização.
Faixa etária: 4–5 anos.

OBJETIVO (S) DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:

OBJETIVO (S) DO CONHECIMENTO:

EIXO TEMÁTICO – CONTEÚDO (S):

DESENVOLVIMENTO – AÇÕES DO/DA PROFESSOR (A):

RECURSOS DIDÁTICOS - MATERIAIS:

ÁREA DO CONHECIMENTO - CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:
( ) Conviver ( ) Brincar ( ) Participar ( ) Explorar ( ) Expressar ( ) Conhecer-se

AVALIAÇÃO DAS HABILIDADES:

COMPUTADOR DE PAPEL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ESCOLA:		
Professor (a):		**Data**

15. Regras do laboratório digital

Objetivo: Construir combinados coletivos.
Faixa etária: 4 anos.

OBJETIVO (S) DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:

OBJETIVO (S) DO CONHECIMENTO:

EIXO TEMÁTICO – CONTEÚDO (S):

DESENVOLVIMENTO – AÇÕES DO/DA PROFESSOR (A):

RECURSOS DIDÁTICOS - MATERIAIS:

ÁREA DO CONHECIMENTO - CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:
( ) Conviver ( ) Brincar ( ) Participar ( ) Explorar ( ) Expressar ( ) Conhecer-se

AVALIAÇÃO DAS HABILIDADES:

COMPUTADOR DE PAPEL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ESCOLA:		
Professor (a):		**Data**

16. Registro das brincadeiras

Objetivo: Desenvolver memória e relato oral.
Faixa etária: 3–5 anos.

OBJETIVO (S) DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:

OBJETIVO (S) DO CONHECIMENTO:

EIXO TEMÁTICO – CONTEÚDO (S):

DESENVOLVIMENTO – AÇÕES DO/DA PROFESSOR (A):

RECURSOS DIDÁTICOS - MATERIAIS:

ÁREA DO CONHECIMENTO - CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:
( ) Conviver ( ) Brincar ( ) Participar ( ) Explorar ( ) Expressar ( ) Conhecer-se

AVALIAÇÃO DAS HABILIDADES:

COMPUTADOR DE PAPEL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ESCOLA:		
Professor (a):		**Data**

17. Mural digital coletivo

Objetivo: Promover identidade do grupo.
Faixa etária: 5 anos.

OBJETIVO (S) DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:

OBJETIVO (S) DO CONHECIMENTO:

EIXO TEMÁTICO – CONTEÚDO (S):

DESENVOLVIMENTO – AÇÕES DO/DA PROFESSOR (A):

RECURSOS DIDÁTICOS - MATERIAIS:

ÁREA DO CONHECIMENTO - CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:
( ) Conviver ( ) Brincar ( ) Participar ( ) Explorar ( ) Expressar ( ) Conhecer-se

AVALIAÇÃO DAS HABILIDADES:

COMPUTADOR DE PAPEL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ESCOLA:		
Professor (a):		**Data**

18. Meu amigo virtual

Objetivo: Trabalhar empatia.
Faixa etária: 4 anos.

OBJETIVO (S) DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:

OBJETIVO (S) DO CONHECIMENTO:

EIXO TEMÁTICO – CONTEÚDO (S):

DESENVOLVIMENTO – AÇÕES DO/DA PROFESSOR (A):

RECURSOS DIDÁTICOS - MATERIAIS:

ÁREA DO CONHECIMENTO - CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:
( ) Conviver ( ) Brincar ( ) Participar ( ) Explorar ( ) Expressar ( ) Conhecer-se

AVALIAÇÃO DAS HABILIDADES:

COMPUTADOR DE PAPEL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ESCOLA:		
Professor (a):		**Data**

19. Desafio em equipe

Objetivo: Resolver problemas colaborativamente.
Faixa etária: 5 anos.

OBJETIVO (S) DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:

OBJETIVO (S) DO CONHECIMENTO:

EIXO TEMÁTICO – CONTEÚDO (S):

DESENVOLVIMENTO – AÇÕES DO/DA PROFESSOR (A):

RECURSOS DIDÁTICOS - MATERIAIS:

ÁREA DO CONHECIMENTO - CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:
( ) Conviver ( ) Brincar ( ) Participar ( ) Explorar ( ) Expressar ( ) Conhecer-se

AVALIAÇÃO DAS HABILIDADES:

COMPUTADOR DE PAPEL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ESCOLA:		
Professor (a):		**Data**

20. História construída pelo grupo

Objetivo: Desenvolver linguagem e cooperação.
Faixa etária: 4–5 anos.

OBJETIVO (S) DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:

OBJETIVO (S) DO CONHECIMENTO:

EIXO TEMÁTICO – CONTEÚDO (S):

DESENVOLVIMENTO – AÇÕES DO/DA PROFESSOR (A):

RECURSOS DIDÁTICOS - MATERIAIS:

ÁREA DO CONHECIMENTO - CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:
( ) Conviver ( ) Brincar ( ) Participar ( ) Explorar ( ) Expressar ( ) Conhecer-se

AVALIAÇÃO DAS HABILIDADES:

COMPUTADOR DE PAPEL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ESCOLA:		
Professor (a):		**Data**

21. Escuta de histórias digitais

Objetivo: Desenvolver atenção e compreensão.
Faixa etária: 3–5 anos.

OBJETIVO (S) DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:

OBJETIVO (S) DO CONHECIMENTO:

EIXO TEMÁTICO – CONTEÚDO (S):

DESENVOLVIMENTO – AÇÕES DO/DA PROFESSOR (A):

RECURSOS DIDÁTICOS - MATERIAIS:

ÁREA DO CONHECIMENTO - CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:
( ) Conviver ( ) Brincar ( ) Participar ( ) Explorar ( ) Expressar ( ) Conhecer-se

AVALIAÇÃO DAS HABILIDADES:

COMPUTADOR DE PAPEL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ESCOLA:		
Professor (a):		**Data**

22. Criação de desenhos animados

Objetivo: Estimular criatividade.
Faixa etária: 5 anos.

OBJETIVO (S) DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:

OBJETIVO (S) DO CONHECIMENTO:

EIXO TEMÁTICO – CONTEÚDO (S):

DESENVOLVIMENTO – AÇÕES DO/DA PROFESSOR (A):

RECURSOS DIDÁTICOS - MATERIAIS:

ÁREA DO CONHECIMENTO - CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:
( ) Conviver ( ) Brincar ( ) Participar ( ) Explorar ( ) Expressar ( ) Conhecer-se

AVALIAÇÃO DAS HABILIDADES:

COMPUTADOR DE PAPEL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ESCOLA:		
Professor (a):		**Data**

23. Teclado das letras

Objetivo: Reconhecer alfabetização inicial.
Faixa etária: 4–5 anos.

OBJETIVO (S) DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:

OBJETIVO (S) DO CONHECIMENTO:

EIXO TEMÁTICO – CONTEÚDO (S):

DESENVOLVIMENTO – AÇÕES DO/DA PROFESSOR (A):

RECURSOS DIDÁTICOS - MATERIAIS:

ÁREA DO CONHECIMENTO - CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:
( ) Conviver ( ) Brincar ( ) Participar ( ) Explorar ( ) Expressar ( ) Conhecer-se

AVALIAÇÃO DAS HABILIDADES:

COMPUTADOR DE PAPEL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ESCOLA:		
Professor (a):		**Data**

24. Simulação de pesquisa

Objetivo: Desenvolver curiosidade científica.
Faixa etária: 5 anos.

OBJETIVO (S) DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:

OBJETIVO (S) DO CONHECIMENTO:

EIXO TEMÁTICO – CONTEÚDO (S):

DESENVOLVIMENTO – AÇÕES DO/DA PROFESSOR (A):

RECURSOS DIDÁTICOS - MATERIAIS:

ÁREA DO CONHECIMENTO - CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:
( ) Conviver ( ) Brincar ( ) Participar ( ) Explorar ( ) Expressar ( ) Conhecer-se

AVALIAÇÃO DAS HABILIDADES:

COMPUTADOR DE PAPEL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ESCOLA:		
Professor (a):		**Data**

25. Registro da natureza

Objetivo: Explorar biodiversidade.
Faixa etária: 4–5 anos.

OBJETIVO (S) DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:

OBJETIVO (S) DO CONHECIMENTO:

EIXO TEMÁTICO – CONTEÚDO (S):

DESENVOLVIMENTO – AÇÕES DO/DA PROFESSOR (A):

RECURSOS DIDÁTICOS - MATERIAIS:

ÁREA DO CONHECIMENTO - CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:
( ) Conviver ( ) Brincar ( ) Participar ( ) Explorar ( ) Expressar ( ) Conhecer-se

AVALIAÇÃO DAS HABILIDADES:

COMPUTADOR DE PAPEL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ESCOLA:		
Professor (a):		**Data**

26. Jogo de perguntas e respostas

Objetivo: Estimular pensamento lógico.
Faixa etária: 5 anos.

OBJETIVO (S) DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:

OBJETIVO (S) DO CONHECIMENTO:

EIXO TEMÁTICO – CONTEÚDO (S):

DESENVOLVIMENTO – AÇÕES DO/DA PROFESSOR (A):

RECURSOS DIDÁTICOS - MATERIAIS:

ÁREA DO CONHECIMENTO - CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:
( ) Conviver ( ) Brincar ( ) Participar ( ) Explorar ( ) Expressar ( ) Conhecer-se

AVALIAÇÃO DAS HABILIDADES:

COMPUTADOR DE PAPEL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ESCOLA:		
Professor (a):		**Data**

27. Teclas matemáticas

Objetivo: Trabalhar números e quantidades.
Faixa etária: 4–5 anos.

OBJETIVO (S) DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:

OBJETIVO (S) DO CONHECIMENTO:

EIXO TEMÁTICO – CONTEÚDO (S):

DESENVOLVIMENTO – AÇÕES DO/DA PROFESSOR (A):

RECURSOS DIDÁTICOS - MATERIAIS:

ÁREA DO CONHECIMENTO - CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:
( ) Conviver ( ) Brincar ( ) Participar ( ) Explorar ( ) Expressar ( ) Conhecer-se

AVALIAÇÃO DAS HABILIDADES:

COMPUTADOR DE PAPEL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ESCOLA:		
Professor (a):		**Data**

28. Desenho livre com tema

Objetivo: Expressão artística.
Faixa etária: 3–5 anos.

OBJETIVO (S) DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:

OBJETIVO (S) DO CONHECIMENTO:

EIXO TEMÁTICO – CONTEÚDO (S):

DESENVOLVIMENTO – AÇÕES DO/DA PROFESSOR (A):

RECURSOS DIDÁTICOS - MATERIAIS:

ÁREA DO CONHECIMENTO - CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:
( ) Conviver ( ) Brincar ( ) Participar ( ) Explorar ( ) Expressar ( ) Conhecer-se

AVALIAÇÃO DAS HABILIDADES:

COMPUTADOR DE PAPEL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ESCOLA:		
Professor (a):		**Data**

29. Criação de símbolos digitais

Objetivo: Desenvolver representação gráfica.
Faixa etária: 5 anos.

OBJETIVO (S) DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:

OBJETIVO (S) DO CONHECIMENTO:

EIXO TEMÁTICO – CONTEÚDO (S):

DESENVOLVIMENTO – AÇÕES DO/DA PROFESSOR (A):

RECURSOS DIDÁTICOS - MATERIAIS:

ÁREA DO CONHECIMENTO - CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:
( ) Conviver ( ) Brincar ( ) Participar ( ) Explorar ( ) Expressar ( ) Conhecer-se

AVALIAÇÃO DAS HABILIDADES:

COMPUTADOR DE PAPEL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ESCOLA:		
Professor (a):		**Data**

30. Apresentação final no "monitor"

Objetivo: Desenvolver comunicação oral e autoestima.
Faixa etária: 4–5 anos.

OBJETIVO (S) DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:

OBJETIVO (S) DO CONHECIMENTO:

EIXO TEMÁTICO – CONTEÚDO (S):

DESENVOLVIMENTO – AÇÕES DO/DA PROFESSOR (A):

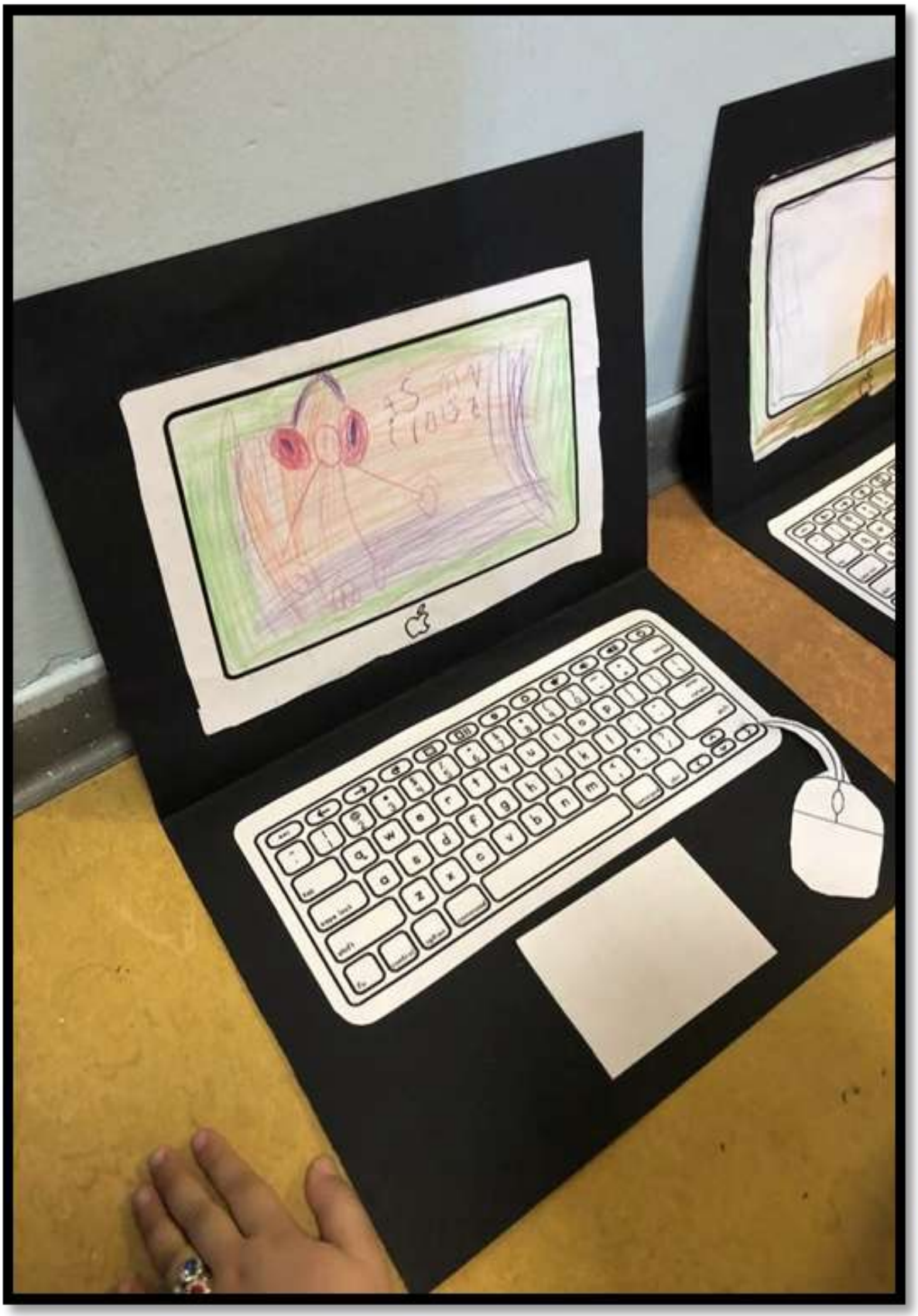
RECURSOS DIDÁTICOS - MATERIAIS:

ÁREA DO CONHECIMENTO - CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

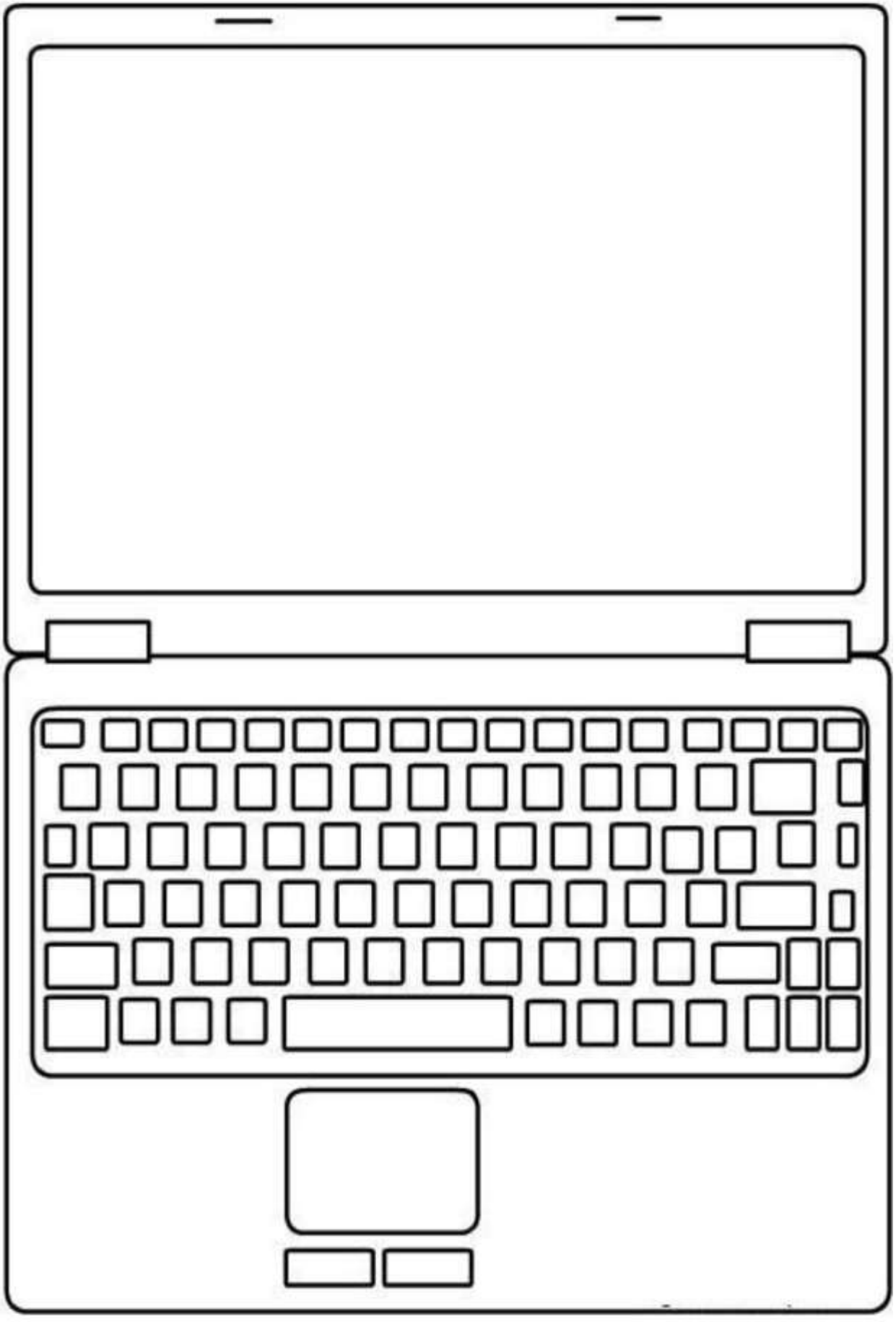
DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:
( ) Conviver ( ) Brincar ( ) Participar ( ) Explorar ( ) Expressar ( ) Conhecer-se

AVALIAÇÃO DAS HABILIDADES:

COMPUTADOR DE PAPEL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

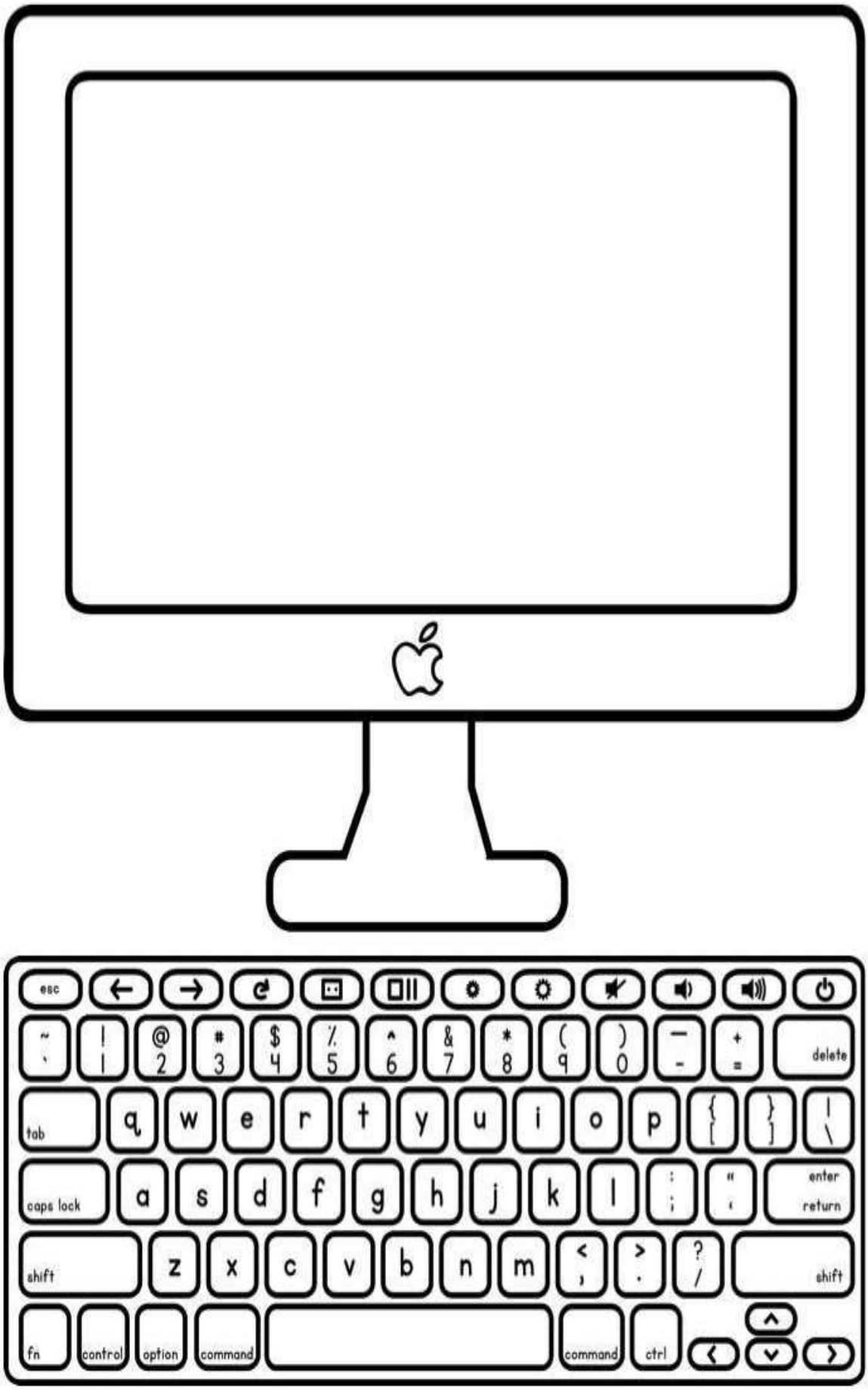


Fonte: https://www.google.com. Acesso em: 18/02/2026.

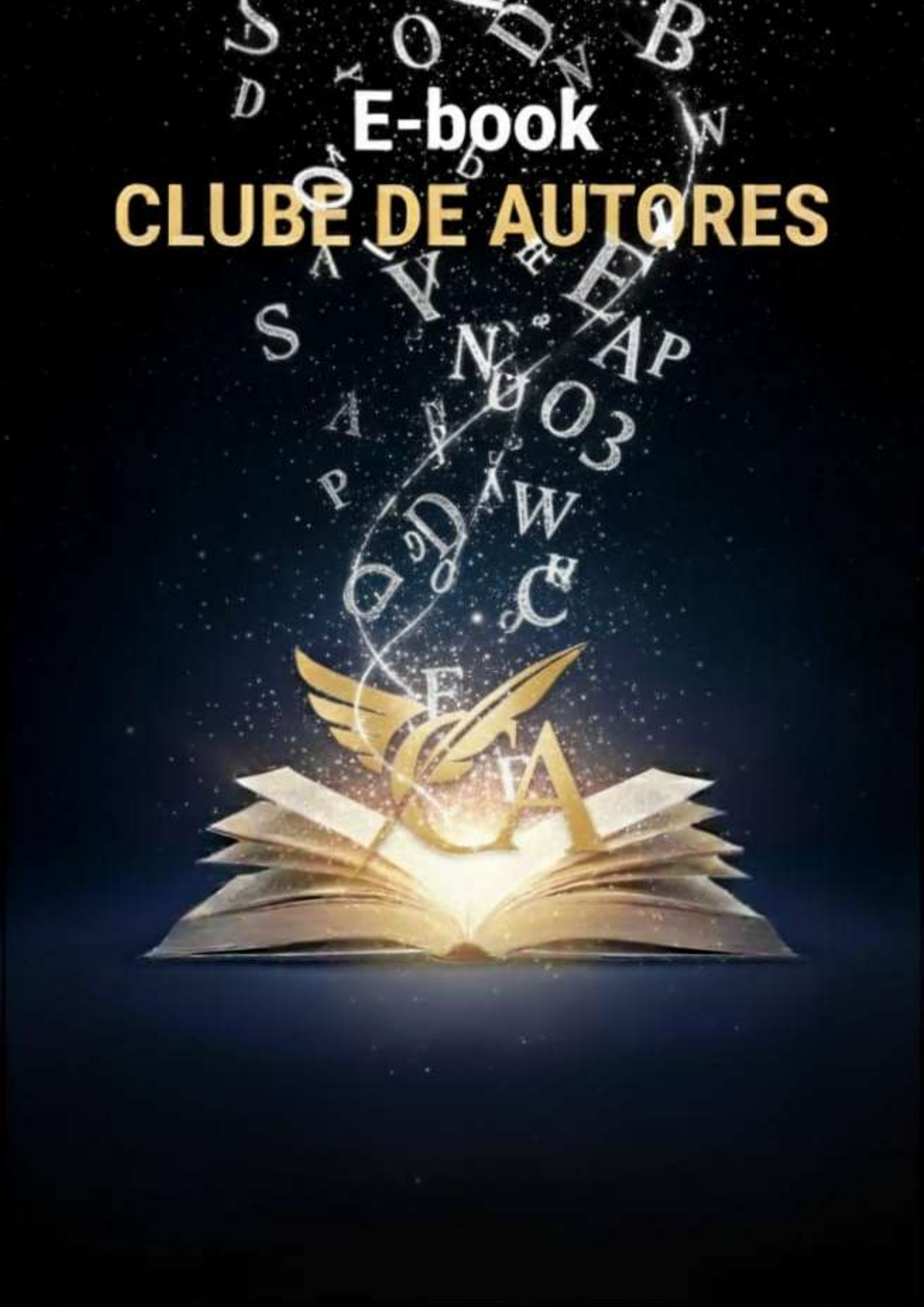


Fonte: https://www.google.com. Acesso em: 18/02/2026.

Fonte: https://www.google.com. Acesso em: 18/02/2026.



Fonte: https://www.google.com. Acesso em: 18/02/2026.


E-book
CLUBE DE AUTORES